Volume 4 - 1992 Issue 5

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO - Spiele

Club Nintendo®

Konsumententip: Bitte achten Sie darauf, daß Sie nur österreichische bzw. schweizer Hardware und Software für Ihr NES kaufen. Software anderer Herkunft funktioniert auf Ihrem System nicht und kann Ihr System dadurch beschädigen. Diese unauthorisierten Importe unterliegen nicht den Garantiebestimmungen von Österreich und der Schweiz.

NES

Action Series

The Adventures of Bayou Billy
Airwolf
Balloon Fight™
Boulder Dash
Bugs Bunny's Birthday Blowout
Captain Skyhawk
Castlevania™
Castevania III
Clu Clu Land™
Cobra Triangle™
Double Dragon II
Ghosts 'n Goblins™
Gradius™
Gunsmoke™
The Flintstones
Kung Fu™
Ice Climber™
Ikari Warriors™
Isolated Warrior
Life Force
Pinball
Pinbot
Puzznic
Robocop™
Rush 'N Attack™
Section Z
Shadowgate
Shadow Warriors II
Silent Service
Skate or Die
Snake Rattle N' Roll
Solar Jetman
Startropics
Star Wars
Stealth ATF
Street Gangs
Terminator 2
Tiger Heli
Top Gun™
Trog
Trojan™
Urban Champion™
Wizards & Warriors
Wrath of the Black Manta
Wrecking Crew™

Brain Series

Adventures of Lolo
Adventures of Lolo 2
Adventures of Lolo 3
Dr. Mario
Kickle Cubicle
Tetris

Sport Series

Blades of Steel™
Double Dribble™
Goal!
Golf
Nintendo World Cup
Open Golf Tournament
Punch-Out!!™
Rad Racer™
R.C. Pro-Am™
Soccer
Super Off Road
Super Spike V'Ball
Tennis
Track & Field II
World Championship Boxing
World Wrestling™

Light Gun Series

Duck Hunt™
Gumshoe
To the Earth™
Wild Gunman™

Adventure Series

The Addams Family
Batman
The Battle of Olympus
Bionic Commando™
A Boy and his Blob
Defender of the Crown
Duck Tales™
Faxanadu™
Festers Quest™
Goonies II™
Kid Icarus™
IronSword
Legacy of the Wizard
The Legend of Zelda™
Little Nemo
Mega Man™
Mega Man 2™
Mega Man 3™
Metal Gear™
Metroid™
Mission Impossible
Robowarrior™
Rygar™
Simon's Quest
Solstice
Super Mario Bros.™
Super Mario Bros. 2™
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II
Yoshi's Egg
Zelda II - The Adventure of Link

Arcade Series

Bubble Bobble™
Donkey Kong™
Donkey Kong Classic™
Mario Bros.™
Paperboy™
Popeye™
Super Mario Bros. 3
Xevious™

Programmable Series

Excitebike™
Mach Rider™

COMING SOON

Battletoads
Double Dragon III
The Empire Strikes Back
Rockin' Kats
Snow Brothers
Tiny Toon Adventures

GAME BOY

The Addams Family
Alleyway™
Balloon Kids
Batman 2
Bomber Boy
Boulder Dash
Bugs Bunny
Chase HQ
Castlevania
Castlevania II
Double Dragon
Duck Tales™
F1 Race
Fortified Zone
Golf
Gremlins 2
Hook
Home Alone
Kid Icarus
Kwirk™
Kung Fu Master
Lunar Cheese
Marble Madness
Mercenary Force
Metroid
Motocross Maniacs
Nintendo World Cup
Paperboy
Pinball -
Revenge of the Gator
Power Racer
Probotector
Qix™
Radar Mission
R-Type
Samurai Adventure
Skate or Die
Shadow Warriors
Side Pocket
The Simpsons
Snoopy's Magic Show
Solar Striker™
Super R.C. Pro-Am
Tennis™
Tiny Toons
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II
Turrican
Wizards & Warriors
Yoshi's Egg

COMING SOON

Battletoads
Nemesis II
Prince of Persia
Sneaky Snakes
Spirit of F1
Star Saver

Club Nintendo®

Österreich:
Postfach 83
5027 Salzburg

Schweiz:
Auf dem Wolf 30
4052 Basel

Super Mario Sagt

Wow - das gilt als erstes Mal! In dieser Ausgabe findest Du Berichte über die **"Addams Family"** für das Super Nintendo Entertainment System, das NES und den Game Boy™. Das heißt, egal welche Konsole Du besitzt, Du kannst Dich an den unheimlichen und geisterhaften Episoden dieser lustigen Familie freuen! Die Action startet auf Seite zehn - verpaß es nicht!

Wenn Du wissen willst, was das Super NES wirklich kann, dann bist Du bei uns an der richtigen Stelle! Außer über die "Addams Family" findest Du noch Berichte über vier weitere tolle Spiele. Die Graphiken selbst sind ziemlich atemberaubend - sieh Dir die Digitalisierung von **"WWF"** und die Spezialeffekte von **"Castlevania IV"** an - doch es ist der echte Spielspaß, der diese Spiele von allen anderen ihrer Klasse unterscheidet!

Beide, NES und Game Boy™, werden in dieser Ausgabe ebenfalls gut bedient. **"Robocop 2"**, **"Wizards & Warriors III"** und Disneys **"Adventures In The Magic Kingdom"** werden für das NES vorgestellt. Game Boy™ Besitzer werden mit einer Auswahl von sechs Spielen verwöhnt, die "Addams Family" und **"TMHT II"** werden genau besprochen. Sogar die Tips und Tricks Abteilung befindet sich auf Neuland, denn wir haben einen zweiseitigen Führer für **"Mega Man"** auf dem Game Boy und eine spezielle Seite für Fans meines Super NES Abenteuers **"Super Mario World"** abgedruckt. Wir geben nicht nur wichtige Informationen über die speziellen Schalterpaläste, sondern lassen Dich auch ahnen, was Du von den neuesten Wesen, die Bowser gerufen hat, zu erwarten hast!

Glaube es, oder nicht, die nächste Ausgabe ist das Weihnachtsmagazin, in dem wir eine Reihe von Beiträgen und Überraschungen für Dich auf Lager haben! Bis dann, viel Spaß mit dieser Ausgabe und beim Spielen!

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1992 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario. Herausgeber: Mark Smith. Fotos:Dennis Hemmings. Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd. Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

Alle Spieltiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

Inhalt

NES Reviews

Robocop 2 4
Adventures in the Magic Kingdom 6
Wizards and Warriors III 8
The Addams Family 10

Super Nintendo Reviews

Final Fight 12
Super Castlevania IV 14
The Addams Family 16
WWF Super Wrestlemania 18
Paperboy 2 20

Game Boy Reviews

Teenage Mutant Hero Turtles II 22
Track Meet 23
The Addams Family 24
Mickey Mouse 24
Home Alone 25
Shadow Warriors 25

Tips and Tricks

Megaman – Dr. Wily's Revenge 26
Tips von den Profis 28
Leser Tips 29

Players' Corner

Spielerprofile 7
Höchstpunktzahlen/ Hitlisten 30
Mailbag 31

Club Nintendo News Siehe Mittelseiten

ROBOCOP 2

Es gibt Ärger auf den Straßen

Wieder einmal sind die Straßen von Detroit in Aufruhr. Die Stadt wird von Verbrechen und gewaltätigen Kriminellen überrannt und wird dadurch schnell zu einer unbetretbaren Zone für die gesetzestreuen Bürger. Es ist aber noch nicht alles verloren, denn die Stadtverwaltung hat noch ein As im Ärmel. Robocop ist weiterentwickelt und frisch aufgeladen worden. Er hat neue Instruktionen bekommen, nach denen er die Operation anführen soll, um Detroits Feind Nummer Eins Cain zu fangen. Der ist das Gehirn hinter einem Verbrechersyndikat, das die tödliche Droge Nuke herstellt, die in der ganzen Stadt verteilt wird und die Bevölkerung in einer alarmierenden Rate dezimiert.

Kann Robocop Cain fassen und seine bösartige Organisation zerschlagen? Wird er fähig sein, sich ihrem neuen Robocop Prototypen, der sinnigerweise Robocop 2 heißt, zu stellen? Nun liegt es an Dir!

#OCP001DATENFILE

NAME: Ungültig
OFFICER NR.: OCP001
WAFFENZULASSUNG: Voll
SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN: OCP001 ist ein Prototyp eines Gesetzesvollstreckungs-Cyborgs
ZIELSICHERHEIT: Computerunterstützt, Infrarotsicht
SCHUTZ: Stahlplatten
KOMMENTAR: Robocop ist ein funktionierender Prototyp, kann voll die Verfolgungs-, Konfrontations- und Arrestvorgänge durchführen.

Achte auf die Schützen!

Verhafte die Bösen!

Feindlich oder Hilflos?

In den dunkleren Ecken von Detroit leben einige ziemlich ungemütliche Figuren, die irgendwie ganz scharf darauf sind, Robocop zu stoppen. Gewisse Personen können verhaftet werden, damit Robocop seine Quote erfüllen kann, während andere, unschuldige Opfer der Verbrechenswelle, die als Geiseln gehalten werden, befreit werden müssen.

Rette die Hilflosen!

Nuke in Massen

Das ist nur der Anfang

Jetzt, da Robocop wieder auf der Straße ist, geben wir Dir hier einige Tips, die Dir bei der Verfolgung von Cain durch die Straßen der Stadt helfen könnten. Wir haben die ersten Aufgaben in der Karte eingezeichnet, sodaß Du Dich gleich auf den Weg machen kannst. Denke daran, in jedem Level mußt Du mindestens 60 % des Nuke einsammeln und mindestens 60 % der Bösewichte verhaften. Nun liegt es an Dir, die einträglichste Route zu wählen...

Sammle alle diese Kapseln, um verschiedene Waffen zu bekommen.

Ducke Dich, um die Kanaldeckel-Schützen zu bekämpfen.

Level 1

Hinunter in den Schießraum

Sollte Robocop jemals versagen und eine Aufgabe nicht so ausführen, daß er alle Quoten erfüllt, bekommt er die Chance sich im Schießraum zu rehabilitieren. Hier bekommt er eine Quote von Zielen, die er treffen muß, eine begrenzte Anzahl an Kugeln und dann muß er alle Bösewichte beseitigen, bevor die Zeit zu kurz wird. Wenn Du einen Zivilisten triffst, bekommst Du 10 weitere Ziele dazu, also sei vorsichtig.

Das ist ein Test für Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Genauigkeit, der Konzentration fordert. Bestimmte Zeichen, wie Munitionsmagazine und Uhren fallen auf dem Bildschirm nach unten. Wenn Du diese triffst, bekommst Du zusätzliche Kugeln und Zeit und solltest eigentlich in kürzester Zeit wieder im Dienst sein!

Zielen und feuern

Auf Streife

Als Robocop die lebenswichtige Aufgabe annimmt, Cain zu fassen, hatte er sich nicht klargemacht, wie enorm und schwierig sich die ganze Sache gestalten würde. Trotzdem, es gehört alles zur Pflicht und es ist sicher zu spät, sich jetzt noch zu drücken. Cain ist ein schlüpfriger Kerl und hat seine loyalen Anhänger überall auf dem Weg plaziert. Es gibt auch Dutzende von bösartigen Vorrichtungen, die entworfen wurden, um Robocop zu zerstören. Crusher, Magneten, Greifer, Laser und eine Reversionsplattform werden alle die Suche von Robocop so gefährlich und spannend machen, wie nur möglich.

Gegenstände einsammeln

Level 3

Das Spiel teilt sich in vier Hauptgebiete der Action. Zuerst mußt Du Dich durch den fallenverseuchten River Rouge Komplex mit Crushern und schnellen Aufzügen bewegen. Dann kommst Du zur Schlammfabrik, wo ein chemischer Alptraum auf Dich wartet. Das Nuke Hauptquartier ist das Zentrum der Operationen. Solltest Du diese Level erfolgreich beenden, hast Du erst die Hälfte Deines Ziels erreicht, indem Du die Produktion stoppst.

Level 9

Level 13

Sobald Cain besiegt wurde, verfolgst Du sein neuestes Produkt - Robocop 2. Du mußt Dich durch das fürchterlich komplizierte und gefährliche Civic Centrum Gebäude kämpfen, um zur Endabrechnung mit einem Feind zu gelangen, der einfach nicht aufgeben will.

Über fünfzehn unglaubliche Level warten auf Dich. Kannst Du das schaffen?

Zeit zum Endkampf!

Besiege die Kriminellen.

Gehe auf diese Kerle zu, um sie zu verhaften.

Stelle Dich hier hin und drücke nach unten.

Sammle die Batterien, um Energie nachzutanken.

Sammle alle "Nukes", die Du finden kannst.

© Disney

Disney Adventures
In The Magic Kingdom

Spüre die Magie von Disney!

Komm mit Mickey Mouse, Donald Duck und anderen Disney Stars auf diese magische Reise durch die Freuden ihres wunderbaren Vergnügungsparks! Sie werden Dich nicht nur unterhalten und auf die Folter spannen, sondern Dir auch einen Einblick in die tolle Welt von Disney gewähren!

Goofy macht Ärger!

Alle sind fertig für die große Disney Parade, als Mickey herausfindet, daß der liebenswerte, aber unzuverlässige Goofy den goldenen Schlüssel im Schloß vergessen hat! Nun müssen sie nach sechs Silberschlüsseln suchen, um die Tore des Schlosses zu öffnen. Sie könnten wirklich Deine Hilfe gebrauchen...

Space Mountain

Auf gehts zu "Stern F", um einen der fehlenden Schlüssel zu finden. Dieser Abschnitt ist ziemlich trickreich, denn Du mußt auf dem Controller in die Richtung lenken, die auf dem Schiffcomputer gezeigt wird, um Dein Raumschiff durch ein Sternenfeld zu steuern. Du mußt schnell an den Knöpfen sein!

Autopia

Das ist ein Rennen gegen Panhandle Pete, der einen der Schlüssel besitzt! Lenke Dein Auto über den Kurs, sammle die Sterne und weiche den vielen Gefahren aus. Du mußt einige reißende Flüsse überqueren, also time Deine Sprünge gut, oder Du mußt ein frühes Bad nehmen!

Big Thunder Mountain

Übernimm die Kontrolle über einen führerlosen Kohlenzug und bringe ihn sicher in den Bahnhof zurück. Rollende Felsen und Sackgassen sind nur einige der Gefahren, die Dir begegnen werden, wenn Du Dir Deinen Kurs durch das Labyrinth von Schienen und Weichen suchst.

Das Spukhaus

Neunhundertneunundneunzig Geister warten darauf um Dich herumzuspuken, wenn du die Räume des Geisterhauses betrittst. Geister hassen Licht, deshalb sind Kerzen Dein einziger Schutz, aber sei vorsichtig, denn es steht Dir nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung!

Piraten des Guardian

Setze die Segel, um auf die Inseln zu gelangen, wo Piraten ein Dorf überfallen haben und sechs Bewohner gefangen halten! Du mußt zuerst sieben feiste Piraten überlisten und besiegen, um die Dorfbewohner zu retten. Dann mußt Du Dir den Weg durch die brennenden Ruinen des Dorfes suchen, wo die Action dann wirklich heiß wird!

Der sechste Schlüssel

Um den sechsten Schlüssel zu bekommen, mußt Du Dir den Kopf in einem kompletten Disney Quiz zerbrechen. Im Magic Kingdom findest Du einen kleinen Jungen. Gehe auf ihn zu und er fragt Dich eine Disney Frage. Wenn Du die Frage richtig beantwortet hast, gibt er Dir einen Hinweis, wie Du einen anderen von Mickeys Freunden finden kannst, der Dir die nächste Frage stellen wird. Nach einer Reihe von Fragen, bekommst Du den sechsten und letzten Schlüssel.

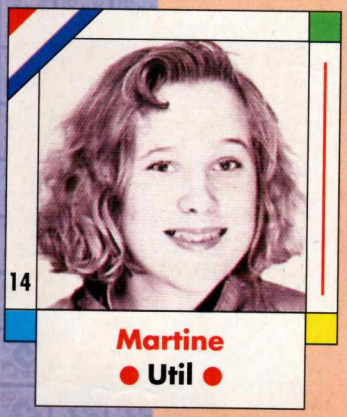
Komm mit zur Parade!

Mickey und seine Freunde müssen die sechs Schlüssel besitzen, um an der Parade teilnehmen zu können. Du kannst sicher sein, daß Du einen Platz in der ersten Reihe bekommst, um alles aus der Nähe sehen zu können, wenn Du die sechs Schlüssel bei den wartenden Stars ablieferst!

14

Silvia
Inzola

Lieblingsspiele: Super Mario Land, The Simpsons und Qix.
Höchstpunktezahlen: Super Mario Land, Duck Tales™ beendet 132 Linien bei Tetris.
Hobbies: Basketball, alle Sportarten, Game Boy™, Musik.
Größter Wunsch: Für Italien Basketball zu spielen, alle Game Boy™ Spiele zu besitzen.



14

Martine
Util

Lieblingsspiele: Tetris, Bugs Bunny, SMB
Höchstpunktezahlen: Tetris - Spiel A 165 Linien; Tetris - Spiel B, Level 9, Höhe 5 beendet.
Hobbies: Game Boy™ und Basketball spielen.
Größter Wunsch: Als Kellnerin auf einem Kreuzfahrtschiff zu arbeiten.

8

David
Foley

Lieblingsspiele: Star Wars, TMHT, Mega Man
Höchstpunktezahlen: Duck Tales™ in 2 Tagen, Chip & Chap in 1 Woche beendet.
Hobbies: Fußball und NES spielen.
Größter Wunsch: Für Wales Fußball zu spielen und genug Taschengeld zu haben, um jeden Monat ein neues Spiel kaufen zu können.

11

Enrico
Crisafulli

Lieblingsspiele: SMB 3, Low G Man, Shadow Warriors
Höchstpunktezahlen: Duck Tales™ und SMB 1 beendet.
Hobbies: Club Nintendo lesen und NES spielen.
Größter Wunsch: So reich, wie Onkel Dagobert zu werden.

Wenn Du Deinen Namen und Dein Bild im besten Magazin der Welt sehen möchtest, schreib uns einfach! Wir benötigen nicht nur Deinen Namen und Dein Alter, sondern auch Deine drei Lieblingsspiele, Deine zwei höchsten

12

Antonio
Martos Solis

Lieblingsspiele: SMB 1, 3, DD 2, New Zealand Story
Höchstpunktezahlen: SMB 1, 2 und 3 und Probotector beendet.
Hobbies: Musik, NES und Fußball spielen, ins Kino gehen.
Größter Wunsch: Für Nintendo zu arbeiten, oder Tierarzt zu werden.

13

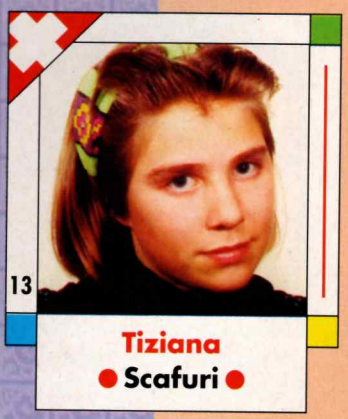
Eric
Curtit

Lieblingsspiele: SMB 2, Duck Tales™, Probotector
Höchstpunktezahlen: Duck Tales™, SMB 1,2 und Probotector u.v.a. beendet.
Hobbies: NES spielen, Pizza essen und Katamaran segeln.
Größter Wunsch: Ein ausgezeichneter Arzt zu werden.

10

Benjamin
Hammerle

Lieblingsspiele: SMB 3, Mega Man 1 und 2
Höchstpunktezahlen: Ich habe 13 verschiedene NES Spiele beendet!
Hobbies: Schwimmen und NES spielen.
Größter Wunsch: Jedes Spiel zu besitzen und zu beenden!



13

Tiziana
Scafuri

Lieblingsspiele: SMB 1, 2, 3, Duck Tales™
Höchstpunktezahlen: SMB 1 und 2 beendet.
Hobbies: Reiten und NES spielen.
Größter Wunsch: Mein eigenes Pferd zu besitzen, gesund zu bleiben und ein Nintendo Profi zu werden.

Punktezahlen, Deine Hobbies und Deine Wünsche für die Zukunft. Schreibt schnell, denn je eher wir Eure Profile bekommen, desto größer ist die Chance gedruckt zu werden (man muß aber trotzdem auch gut sein!).

WIZARDS & WARRIORS III™

Erinnerst Du Dich an den Kampf zwischen Kuros und dem bösen Zauberer Malkil und seinen dunklen Kräften der Magie in dem phantastischen Abenteuer "Iron-Sword"? Trotz Kuros Sieg über Malkils physische Form in "Ironsword" ist die Seele des gemeinen Zauberers wiedergekehrt, um erneut zu kämpfen.

Als Kuros nun die alte Stadt Piedup betritt, findet er heraus, daß die ganze Stadt unter der bösen Herrschaft von Malikl steht und die alte Rivalität zwischen den beiden Gegnern beginnt von Neuem...

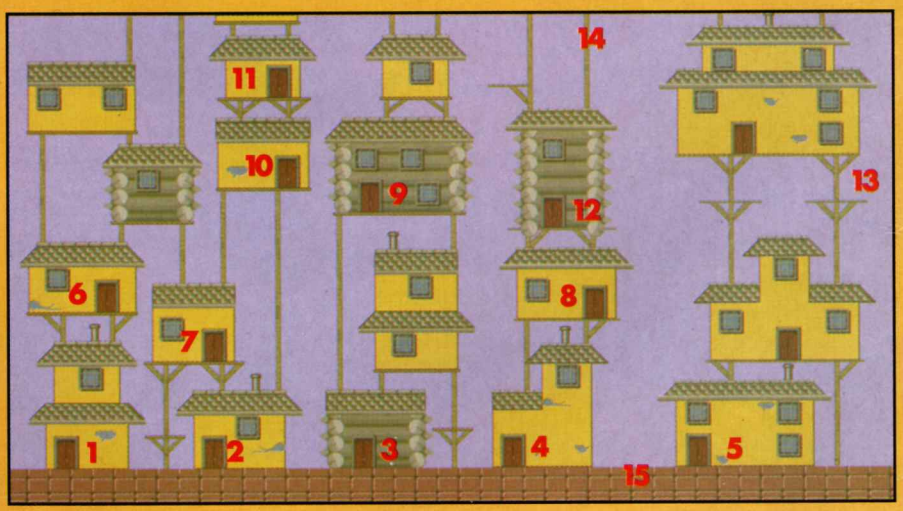
Die Ruinen durchsuchen

Kuros ist weit und lange gereist seit seinem letzten Zusammentreffen mit Malkil und er stolpert müde nach Piedup, das seltsam ruhig und unheimlich daliegt. Die Antwort auf dieses Rätsel liegt in der Stadt, hinter den versperrten Türen und in den verdunkelten Räumen. Er muß also seine ganze Kraft zusammennehmen und sich noch einmal auf einen Kampf vorbereiten...

Während des Spiels kann Kuros die Identität von drei verschiedenen Menschen annehmen, damit er die Fähigkeiten des Ritters, des Diebes und des Zauberers nutzen kann. In der Rolle dieser Figuren besitzt Kuros verschiedene Eigenschaften, die es ihm ermöglichen, in seinem Abenteuer weiterzukommen.

Piedup ist ein eigenartiger Ort, an dem einige frühe Städteplaner ein paar grundlegende Irrtümer begangen haben. Die Behausungen sind alle ein bißchen abgerissen und hätten Reparaturen nötig, aber was die Stadt wirklich von anderen unterscheidet ist die Tatsache, daß die Gebäude aufeinander gebaut wurden. Ganz unten stehen sie auf Pfählen. Das war ein frühes Experiment, um Platz zu sparen und es dient nur dazu, Dir Deine Reise noch beschwerlicher zu machen, wie Du schnell herausfinden wirst...

Ein A-Z von Piedup

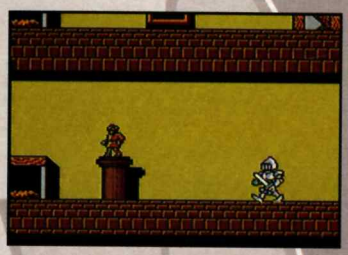


1. **Bronzestatue. Diebesgilde (1)**
2. **Trank für 10 Punkte (kein Leben!)**
3. **Route in den Untergrund durch die Zauberergilde**
4. **Erster Level der Diebesgilde**
5. **Münze**
6. **Münze**
7. **Das Gasthaus**
8. **Beutel mit Geld**
9. **Monster - beschützt Statue 2 der Zauberergilde**
10. **Ein Edelstein**
11. **Beutel mit Geld und Trank**
12. **Essen und Münze**
13. **Geheimraum**
14. **Bienenstock**
15. **Dorfbewohner - Störe die Dorfbewohner nicht und sie stören Dich nicht.**

Die Werkzeuge des mittelalterlichen Kampfes

Wenn Kuros seine Aufgabe beginnt, ist er nur mit einem Schwert ausgerüstet, um sich zu schützen. Während er sich durch das Spiel bewegt und den verschiedenen Gilden beitritt, kann er verschiedene Waffen und Gegenstände benutzen, um ihm zu helfen. Unten sind die Gegenstände, die jede Gilde ihren Mitgliedern anbietet.

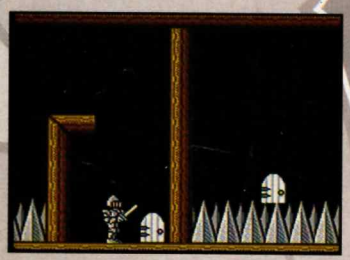
Level	Diebe	Zauberer	Ritter
1	Dolch	Feuerbälle	Langschwert
2	Stemmeisen	Kraftfeld	Wurfaxt
3	Skelettschlüssel	Schweben	Schußschwert

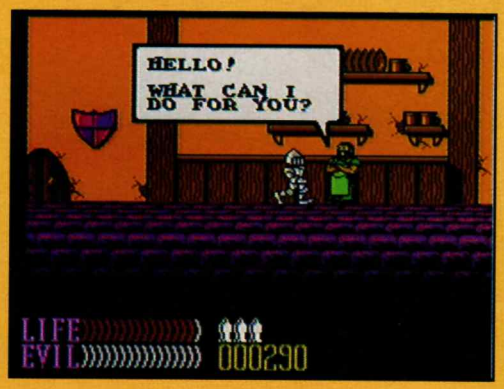


Gilden

Um die Geheimnisse des Spiels zu erfahren, muß Kuros zuerst die Geheimnisse der Gilden in Erfahrung bringen, die ihm Kräfte und Eigenschaften verleihen, die er benötigt, um Malkil zu besiegen.

Jede Gilde hat drei Orden. Jeder ist höhergestellt, als der vorhergehende und bietet größere Kräfte. Die Mitgliedschaft in diesen Gilden ist ziemlich exklusiv und bevor Kuros akzeptiert werden kann, muß er eine Aufgabe erfüllen, die ihm der Gildemeister stellt. Diese Aufgaben finden in der Form von "Arcade"-Stil Herausforderungen statt, in denen Du Dein ganzes Geschick zusammennehmen mußt, um durch die Gefahren die vor Dir liegen zu gelangen. Dann, und nur dann, bekommt Kuros seine ehrenhalbe Mitgliedschaft der Gilden überreicht.





Alles für eine Gute Sache!

Wo wäre eine Stadt ohne ihren Anteil an Gasthäusern?! Es ist erstaunlich, welche wichtigen Gegenstände man einsammeln kann, wenn man diese freundlichen Ruhestätten besucht. Wenn Du genug Geld bei Dir hast, kannst Du Dir eine kräftige Mahlzeit kaufen, die Dir Kraft für Deine weitere Reise gibt, oder vielleicht einige Behälter mit Reise-Bier, damit Du auf Trab bleibst! Wirte solcher Einrichtungen haben immer ein Ohr am Boden und sind daher eine gute Informationsquelle - für einen Preis, geben sie Dir diese Informationen weiter...

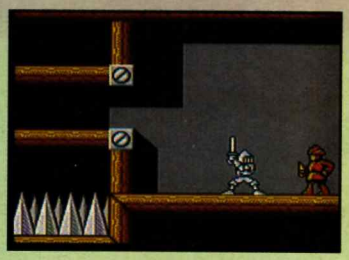
Am wichtigsten, wenn Du Gasthäuser besuchst, ist, daß Du Schlüssel kaufen kannst, die Dir den Zutritt zu allen hinter den Türen der Stadt liegenden Geheimnissen eröffnen.

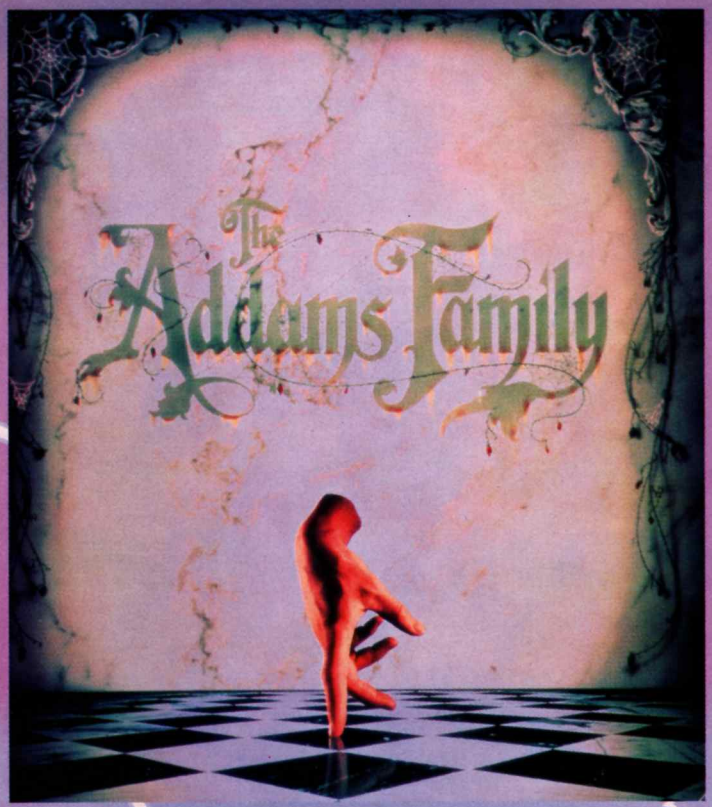
Kuros: Vision of Power wird Dich stundenlang gefangennehmen, wenn Du versuchst, die großen Geheimnisse dieser alten Stadt zu entdecken. Diese Reise ist voll mit Aufgaben, die Dein Denkvermögen fordern werden. Wenn Du eine Aufgabe erfüllst und dann einer Gilde beitreten darfst, fügt sich ein Teil des Puzzles in den nächsten...

Konflikte und Begegnungen

Malkil hat viele Armeen, die meisten sind genauso böse wie er! Er hat sie an strategisch wichtigen Punkten im Spiel postiert, um als Wächter für Gebiete zu fungieren, die er vor Dir sichern will! Diese Burschen sind häßliche Brutalos und meistens kannst Du sie mit Deinem Schwert bekämpfen - achte aber darauf, daß Deine Lebensanzeige aufgefüllt ist.

Versuche auch mit den verschiedenen Verkleidungen zu experimentieren, sonst wird es Dir unmöglich, die Wesen zu besiegen. Wenn Du die richtige Verkleidung wählst, kann es sein, daß du nicht kämpfen mußt und freien Durchgang hast.





Das Unheimliche und Spukhafte wartet!

Ohne das zeitweilige Donnern und die dazugehörigen Blitze, die das unheimliche Haus der Addams beleuchten, steht die Addams Residenz seltsam ruhig da. Dies ist das Heim einer der seltsamsten Familien, die Dir je begegnet sind und hinter diesen Wänden wartet ein herausforderndes Abenteuer auf Dich, wie kein zweites...

Vorstellung der Familie

Gomez

Gomez Addams kommt von seinem Mitternachtsspaziergang zurück und findet die Türe verschlossen vor - Du hast richtig geraten, er hat seinen Schlüssel verloren! Auf sein Klopfen kommt keine Antwort, das ganze Haus scheint völlig verlassen zu sein und die Familie kann nirgends gefunden werden. Also begibt sich Gomez auf die Suche, um ins Haus zu gelangen, seine Familie zu finden und zu retten...

Die schöne Morticia

Gomez ist verzweifelt und will seine Frau zurückerobern, aber da ist ein Preis auf ihren Kopf ausgesetzt - 1 Million Dollar, um genau zu sein! Ihre Freiheit hängt davon ab, ob er diese riesige Summe während des Spiels einsammeln kann.

Grandma

Grandma wird im Kamin festgehalten. Mit ihrer Hilfe kann die Nebelmaschine repariert werden.

Das Eiskalte Händchen

Das Eiskalte Händchen kann Gomez hilfreich zur Hand gehen. Du findest ihn schlafend auf einem Regal im großen Schlafzimmer.

Wednesday

Wednesday wird im Kühlschrank gefangen gehalten! Sobald Du sie gerettet hast, bringe sie zum Kamin, um sie aufzutauen.

Pugsley

Der arme Pugsley ist ein bißchen übergewichtig und ist deshalb in einem Geheimgang steckengeblieben. Hole Dir die Zutaten für einen speziellen Trank, mit dem Du ihn dort herausholen kannst!

Lurch

Lurch ist nicht eingesperrt, aber seine musikalischen Fähigkeiten werden sich als unbezahlbar erweisen, wenn Du Zugang zu den Wäldern und dem Schraubenschlüssel, den Grandma benötigt, bekommst.

Gegenstände

Eines ist sicher - Du kommst in diesem Abenteuer nicht sehr weit, wenn Du nicht die richtige Ausrüstung besitzt! Wenn Du Dich im Haus bewegst, halte die Augen offen und sammle alles ein, von dem Du glaubst, daß es Dir später einmal von Nutzen sein könnte.

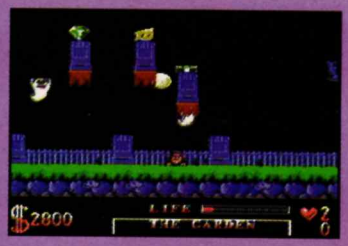
Du findest zum Beispiel jede Menge Geld in Säcken, Barren oder einfachem Kleingeld. Sammle alles ein, um das Lösegeld zusammenzubringen, das Du für Morticias Freilassung bezahlen mußt. Du mußt Dich auch auf die Suche nach dem Schraubenschlüssel machen, der zur Reparatur der Nebelmaschine gebraucht wird - der befindet sich zufällig auf dem Grund des Teiches, deshalb brauchst Du dringend eine Atemhilfe in Form eines Schnorchels. Der Teich liegt zufälligerweise in den Wäldern, aber die Tür, die dorthin führt wird von zwei geisterhaften Tänzern versperrt. Was brauchen Tänzer? Musik. Du mußt also die Notenblätter finden und sie Lurch geben, der kann die Tänzer im Dreiviertel-Takt von dort vertreiben!

Im Garten

Gomez beginnt das Spiel vor dem Haus und es gibt eine ziemliche Menge an Rätseln und Geheimnissen außerhalb, sowie innerhalb des Hauses zu lösen. Erstens einmal, ist der arme Kerl ausgesperrt, ein Schlüssel wäre also angebracht, um nicht zu sagen lebenswichtig!

Die Umgebung ist voll mit eigenartigen Gefahren, wie z.B. hungrig aussehenden Pflanzen, die ein Stück von Dir abbeißen wollen, springende Totenköpfe und schwirrende Geister. Alle können besiegt werden, indem Du ihnen auf den Kopf springst, aber Timing ist hier wichtig!

Bahne Dir Deinen Weg zur Krypta, um den Schlüssel zur Vordertüre und andere wichtige Gegenstände zu finden. Die Frage ist nur, in welchen Räumen befinden sie sich? Nun ist es Zeit, zum Haus zurückzukehren und mit dem Spiel weiterzumachen. Du mußt Dich später wieder nach draußen begeben, aber zuerst mußt Du einige wichtige Dinge im Haus einsammeln.



Betreten auf eigene Gefahr!

Wenn Du ins Haus gelangst, beginnt die Action erst richtig und Gomez kann endlich damit anfangen, die Familienmitglieder zu befreien.

Die Addams Residenz ist ziemlich groß und sehr oft scheinen die Dinge einen eigenen Willen zu haben. Die Küche ist so wie keine andere, die Küchenutensilien fliegen herum und Gomez muß flink auf den Beinen sein, um dem fliegenden Besteck und den trudelnden Töpfen auszuweichen! In der Galerie springt ein harmlos aussehendes Bärenfell plötzlich auf und jagt Dich durch die Gegend! Du solltest besser eine Bärenfalle finden und sie schnell aufstellen, bevor er Dich erwischt!

Es gilt eine Menge von Räumen zu finden und zu erforschen und mehr Zimmer als ein normales Haus aufweist. Die Küche, das Spielzimmer und der Ballsaal verbergen Geheimnisse, die Du herausfinden mußt. Jeder Raum des Hauses besitzt ein wichtiges Geheimnis, das Dir helfen wird, die Familie zu befreien. Die Wege durch das Labyrinth der Räume zu kennen, wird Dir eine große Hilfe sein...

Eine geisterhafte Wiedervereinigung?

Kannst Du sicher durch die gefahrvollen und manchmal unheimlichen Gebiete des Addams Hauses gelangen? Kannst Du die zahlreichen Rätsel und Geheimnisse lösen, die auf Dich warten? Deine Aufgabe verlangt einige ziemlich schwierige Fertigkeiten und viel schnelles Denken! Die Familie wieder zusammenzubringen wird nicht einfach sein, aber es wird Dir großen Spaß machen!

FINAL FIGHT®

Aufruhr in Metro City!

Metro City ist ein typischer Großstadtdschungel, wo Wolkenkratzer die Skyline beherrschen und Banden auf den Straßen regieren. Der neue Bürgermeister, ein früherer Street Fighter namens Mike Hagger, hat versprochen, die Straßen von diesem Abschaum zu säubern, doch die Antwort darauf war nur die Entführung seiner Tochter. Nun ist er nicht mehr der nette Mann von nebenan - Haggar und der Freund seiner Tochter Cody, werden dort hinausgehen und diesen kriminellen Unternehmnungen ein Ende bereiten. Auf jeden Fall wird das ein Final Fight (Endkampf) - nur eine Seite kann siegen...

J.H.

Die Straßen säubern

Metro City besteht aus zahlreichen Zonen voller Gefahren, die Du eigentlich nicht nach dem Dunkelwerden betreten solltest! Nur einer kann jeden Level betreten - der andere muß inzwischen eine Pause einlegen und seine Stärke für die nächste Runde aufheben!

Name: Hagger
Alter: 46
Größe: 2m 3cm
Gewicht: 120 kg

Hagger ist der Bürgermeister von Metro City und hat geschworen, die Straßen von den Banden zu befreien. Offensichtlich stehen seine Chancen aber schlecht, doch er hat viele Kampfmanöver zur Verfügung, mit denen er sich verteidigen kann...

Name: Cody
Alter: 22
Größe: 1m 82cm
Gewicht: 85 kg

In Kontrast zu den tollen Künsten von Hagger, ist Cody ein Meister der asiatischen Kampftechniken! Er ist genauso sauer wie Hagger über das Verschwinden seiner Freundin und die beiden geben ein tolles Team ab!

Back Drop

Head Butt

Schulterwurf

Superkick

Kraft- und Energieverstärker

Sammle Essen

Es gibt viele Essensgegenstände, die Deine Energie wieder auffüllen - Dein einziges Problem ist, sie wirklich zu finden! Zerstöre alle Öltonnen, Schachteln und Kisten, um zu sehen, ob sich nicht ein Imbiß dahinter verbirgt. Achte aber darauf, daß Du nicht von hinten angegriffen wirst. Halte ebenfalls Ausschau nach Messern und Schwertern, die Du verwenden kannst, um die Banden zu verkleinern!

Die Waffen sind oft wirksamer, als die Kampftechniken!

Den Abfall der Stadt bekämpfen

Eines der besten Elemente von "Final Fight" ist die Unterschiedlichkeit und Individualität der vielen Feinde. Jeder hat seine eigene Kampftechnik und eine Energieanzeige, die in der rechten oberen Ecke erscheint, wenn Du ihn schlägst. Dadurch kannst Du sehen, wer zuerst angegriffen werden sollte - vielleicht solltest Du die schwächeren Gegner zuerst herausnehmen, damit Dein Kampf mit den stärkeren Kerlen nicht gestört wird!

Schlage den schwächsten Bösewicht zuerst.

Hinterhof Blues...

Die erste Zone in diesem spannenden Action Game Pak befindet sich in den Slums, die aus den gemeinsten und härtesten Straßen der ganzen Stadt bestehen! Verwende unsere Karte, um weiterzukommen...

1 - Besiege die ersten Bösewichte mit einfachen Schlägen, dann sieh unter den Reifen nach.
2 - Rechne mit dem Überraschungseffekt - springe mit einem fliegenden Kick mitten hinein, bevor die Kerle Dich sehen.
3 - Nur drei Menschen stehen zwischen Dir und den Stufen - übe Deine Sprungkicks und speziellen Techniken an ihnen.

4 - Bevor Du die Kiste öffnest, schlage die zwei Burschen zu Boden.
5 - Zerstöre die Schachtel und Du könntest eine Waffe finden...
6 - Die beiden Bösewichte können unangenehm werden! Bleibe ihnen aus dem Weg, wenn sie auf Dich zu laufen. Wenn sie stehen bleiben, gib ihnen eine Reihe von Kicks und Schlägen.

7 - Wenn Deine Energie sinkt gehe zu den Reifen. Wenn nicht, kümmere Dich zuerst um die ersten Feinde, damit Du Deine Gesundheit danach wieder herstellen kannst, falls Du Energie verlieren solltest.
8 - Achte auf Two P - er ist ein flüchtiger Kerl und Du kannst ihn mit Schlägen nicht wirklich treffen. Besiege ihn mit gut getimten fliegenden Kicks.
9 - Thrasher, der Endwächter, ist ein gemeiner Bursche! Zuerst mußt Du ihn ein bißchen schlagen, damit er Verstärkung ruft. Besiege den ersten Ansturm und greife ihn dann wieder an. Er wird dann zum zweiten Mal Verstärkung holen und nur wenn Du diese besiegt hast, kannst Du ihm Schaden zufügen. Verwende zuerst den normalen Angriff mit Werfen und fliegenden Kicks und dann, wenn Du ihn verletzen kannst, verwende die Super-Saltos!

Auf zur Westside

Die Slums sind nur ein kleiner Teil dieses riesigen Spiels. Du mußt durch die U-Bahn gehen, um zur Westside der Stadt zu gelangen. Dann geht es weiter in das Bucht-Gebiet, wo hunderte von ruhmhungrigen Bösewichten auf Dich warten, bevor Du die Tochter des Bürgermeisters erreichst. Du mußt auf Deinem Weg auf einem Zug mitfahren und einen Nachtclub ausräumen, aber das ist nur die halbe Geschichte! Es ist ein sehr unterhaltsames, aber auch herausforderndes Spiel - ein Kampf von größtem Kaliber!

Kampf in der U-Bahn

Es ist schwer auf einem fahrenden Zug das Gleichgewicht zu halten!

Bonusrunden

In bestimmten Abschnitten des Spiels bekommst Du die Möglichkeit, das Auto eines Bandenmitgliedes in einer sehr kurzen Zeit zu zertrümmern. Je schneller, desto besser und es ist toll zu sehen, wie der verzweifelte Besitzer über dem Wrack zusammenbricht!

"Oh, nein - mein Auto!"

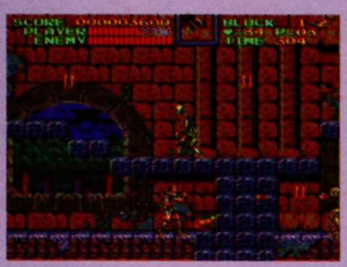
super Castlevania IV™

Der Vollmond geht auf...

Zerstöre alle Näherkommenden mit der Peitsche!

Hänge Dich an den goldenen Ring, um Dich hinüber zu anderen Plattformen zu schwingen!

Verwende alle Waffen, um die Feinde auf Distanz zu halten!



Halte die Augen nach Essen offen.

Ein Wolf heult und der Regen prasselt nieder, eine einsame Figur nähert sich den eisernen Toren von Castlevania. Simon Belmont ist schon einmal hier gewesen - er war dumm genug zu glauben, daß er das Böse darin vollkommen besiegt hatte. Doch Dracula ist noch einmal aus dem Reich der Hölle emporgestiegen, um Transylvanien zu terrorisieren, deshalb muß Simon noch einmal in das Schloß des Grafen eindringen, um zu versuchen, in wieder zu zerstören...

Mit einem Peitschenknall

Simon hat viel Erfahrung mit seiner Lieblingswaffe, einer Peitsche, und kann sie deshalb sehr effektiv einsetzen. Er kann damit auf näherkommende Feinde schlagen, sie über seinem Kopf schwingen - das ist weniger kraftvoll, aber hat eine größere Reichweite, oder sich sogar über weite Abgründe schwingen. Anders, als in allen bisherigen Castlevania Abenteuern, kann Simon sogar mit seiner Peitsche in jede Richtung schlagen, während er springt!

Es gibt auch viele andere Gegenstände, die Simon benutzen kann, um sich gegen die untoten Horden zu verteidigen. Diese findet er durch das Schlagen auf bestimmte Kerzen oder Wände. Diese Gegenstände beinhalten eine Uhr, die die Feinde für eine kurze Zeit stoppt, einen Dolch und eine Axt, die Simon auf Feinde werfen kann, Feuerbomben, die den Gegner wirklich verbrennen und einen Bumerang, der immer wieder zu ihm zurückkehrt, wenn er ihn wirft.

Außerdem gibt es auch noch Essen, das die Energie auffüllt, Amulette, die Monster zerstören, Unsichtbarkeits-Tränke und die wichtigen Extraleben!

Super Spezialeffekte

Genau wie im Film, werden Spezialeffekte jetzt auf dem Super NES zu einem wichtigen Instrument. "Super Castlevania IV" hat eine ganze Menge davon, da Konami viel Zeit darin investiert hat, sicher zu gehen, daß alle Möglichkeiten ausgeschöpft werden, die das Gerät zu bieten hat. Die normalen Graphiken und Musikstücke sind schon spektakulär, doch die wirbelnden Hintergründe, rotierenden Räume, schwingenden Lüster, fallenden Bilder und einstürzenden Statuen sind wirklich beeindruckend!

Achte auf die rotierenden Hintergründe!

Jede Menge Fallen!

Der hinterhältige Graf ist nicht besonders scharf darauf, daß Du zu ihm kommst und hat deshalb nicht nur eine Armee von geisterhaften Beschützern losgeschickt, er hat auch zahlreiche Fallen aufgestellt! Die häufigsten sind die Bretter, über die Du ganz gut gehen kannst, die aber zusammenbrechen und Dich in den Abgrund schicken, wenn Du auf sie springst. Es gibt natürlich die obligatorischen Stacheln und einstürzenden Brücken, doch Du mußt Dich auch mit einem Raum beschäftigen, der plötzlich anfängt, sich umzudrehen, mit Teppichen, die ohne Warnung unter Dir wegschlüpfen, mit plätschernden Wasserfällen und fallenden Speeren!

Achte auf diese Bretter!

Laufe schnell über die schwachen Brücken!

Schlage auf die Kerzen vor dem Schloß, um Deine Peitsche zu verstärken!

Gehe durch das Tor, um den großen Gruben auszuweichen.

In das Schloß gelangen

Das Gebiet von Dracula besteht aus elf Levels, die viele verschiedene Stufen besitzen. An der ersten Zugbrücke vorbeizukommen ist relativ einfach - die dauernden Angriffe im Inneren zu überleben ist das größte Problem!

Der Anfangslevel bietet viele Skelette, sowie einige bösartige Fallen. Während Du Dich durch den zweiten Abschnitt bewegst, mußt Du durch das Tor gehen, damit Du hinter dem Zaun weitergehen kannst, um den großen Gruben auf dem äußeren Weg auszuweichen. Vergiß nicht, nach so vielen Kerzen wie möglich zu schlagen, um die versteckten Bonusgegenstände zu bekommen.

Ein gut gezielter Schlag sollte für die Skelette genügen!

Schwinge vorsichtig rüber!

Sobald Du durch den überwachsenen Garten gelangt bist, betrittst Du einen modrigen Abschnitt des Schloßes, wo mehr Skelette und Dämonen warten. Du mußt Deine Schwing-Technik üben, um hier über einige Abgründe zu gelangen. Im letzten Abschnitt des ersten Levels mußt Du Dich mit Fallen-Brettern und einer neuen Meute von Monstern, wie der Medusa und Pferdeköpfen, beschäftigen. Der Endwächter, ein Skelett auf einem Pferd, kann leicht besiegt werden, wenn Du ein Waffe hast, mit der Du ihn auf Distanz halten kannst - knie Dich nur in der linken Ecke hin und gib's ihm!

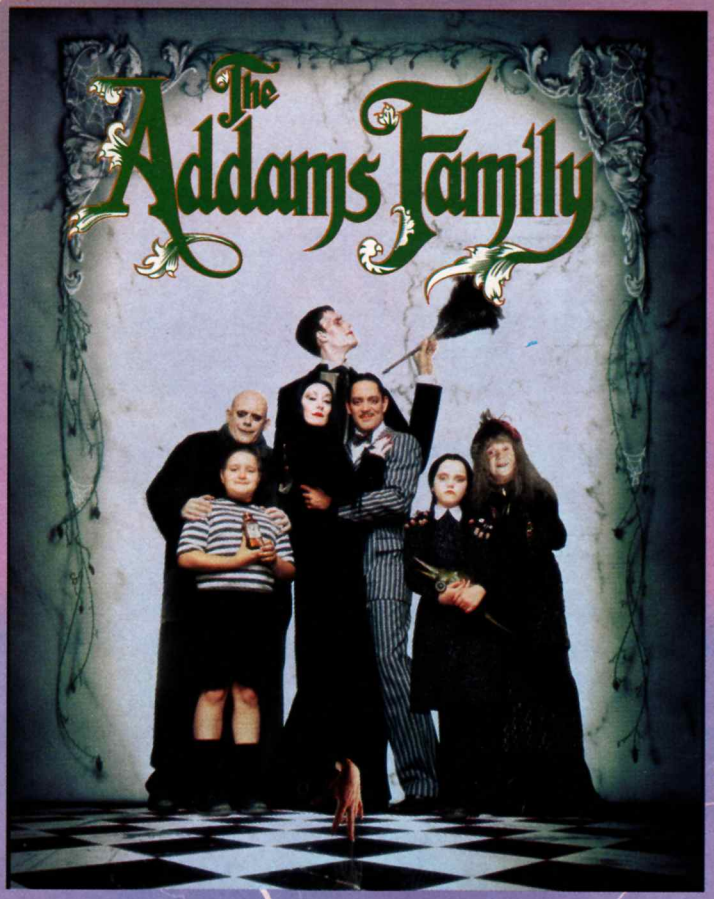
Achte auf Angriffe von oben!

Vesuche nichts Dummes auf diesen Brettern!

Der Wächter von Level Eins.

Noch mehr Ärger

"Super Castlevania IV" ist absolut riesig! Es ist eine echte Erfahrung - hunderte verschiedene Arten von Geistern und Monstern stellen sich Dir, immer veränderte und oft gefährliche Landschaften fordern Dich heraus, die Fallen werden Dich erstaunen und die Wächter werden Dich erschlagen! Ein echtes "Muß" für jeden, egal welche Spiele Dir normalerweise gefallen!



Nun sind sie super-spukhaft!

Während Gomez einen Tag unterwegs war, entschloß sich die reichlich verdrehte Abigail Craven Onkel Fester in Trance zu versetzen und den Rest der Addams Family zu entführen. Nun war sie zufrieden, da sie das Haus für sich verlangen konnte. Sie lehnte sich in ihrem Stuhl zurück und ließ ihre Monsterbande durch das Haus toben! Nun liegt es an Gomez, sein Haus zurückzuerobern und seine Familie zu befreien. In einem fürchterlichen Finale entreißt er den Monstern seine geliebte Morticia!

Hier ist die Familie!

Gomez - Gomez mag ja verrückt aussehen, aber er ist im Grunde seines Herzens sehr nobel und ein bißchen einfallsreicher als die meisten Geister. Gib ihm ein Schwert und er wird Dir einige kluge Fechtmanöver zeigen. Er ist auch mit dem Golfball nicht schlecht!

Die Familie - Von Pugsley bis zu Grandma, von Wednesday bis zu Morticia - sie sind alle die Opfer der geschickten Abigail geworden. Jedes Familienmitglied wird in einem bestimmten Abschnitt des Hauses gefangen gehalten und sie müssen alle gerettet werden, bevor Gomez das Haus wieder für sich beanspruchen kann!

Das Eiskalte Händchen - Es wartet in seinen Schachteln, die im ganzen Haus verstreut sind und gibt Gomez wichtige Hinweise. Löse die Rätsel und Du könntest ein Familienmitglied finden...

Verwende das Schwert, um den Spuk loszuwerden!

Eigenartige Gegenstände

In diesem seltsamen Haus gibt es eine Menge spezieller Gegenstände, die Gomez bei seiner Suche nach der Familie helfen werden. Dollarzeichen sind fast überall - sammle genug davon und Du wirst mit einem Extraleben belohnt! Es gibt noch viele anderer Dinge, nach denen man Ausschau halten sollte, z.B. Herzen, die Energie auffüllen, Schwerter und Golfbälle, die Du als Waffen einsetzen kannst, Schilde, die Dich für kurze Zeit unbesiegbar machen, Laufschuhe, mit denen Du schneller rennen und weiter springen kannst, und den erstaunlichen Fez, der es Dir erlaubt, für kurze Zeit zu fliegen. In einigen Fällen brauchst Du den Fez oder andere Gegenstände, um bestimmte Orte zu erreichen.

Das Haus

Das Haus der Addams Family ist absolut riesig, mit allen Arten von Räumen und Zimmern. Das Abenteuer beginnt draußen, wo Gomez einige Dollars einsammeln kann, für jeweils hundert wirst Du mit einem Extraleben belohnt! Trotzdem ist es nicht nötig, Deine Gesundheit für ein paar Dollar mehr aufs Spiel zu setzen...

Gehe nach oben, um die Dollars zu finden!

Hallo Freunde!

Ich habe eine tolle Neuigkeit für Euch alle!!! Ab sofort könnt Ihr bei uns Club Nintendo T-Shirts, Sweater und Baseball-Mützen bestellen!!

Fülle einen PSK Erlagschein nach unten abgebildetem Muster aus. Vergiß nicht die Stückzahl, die Bestellnummer und die gewünschte Größe anzugeben!

Alle Preise sind inklusive 20% MwSt., Porto- und Versandkosten. Trage den Gesamtbetrag Deiner Bestellung in das dafür vorgesehene Feld ein und überweise den Betrag auf das PSK Konto Nr. 93.014.515 Auf dem Einzahlungsschein mußt Du angeben: Deinen Namen, Deine vollständige Adresse und was Du bestellen möchtest.

Unsere Adresse ist:
Stadlbauer Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H.
Club Nintendo
Magazinstr. 4
5027 Salzburg

T-Shirt ÖS 249, -
Best.nr: 101

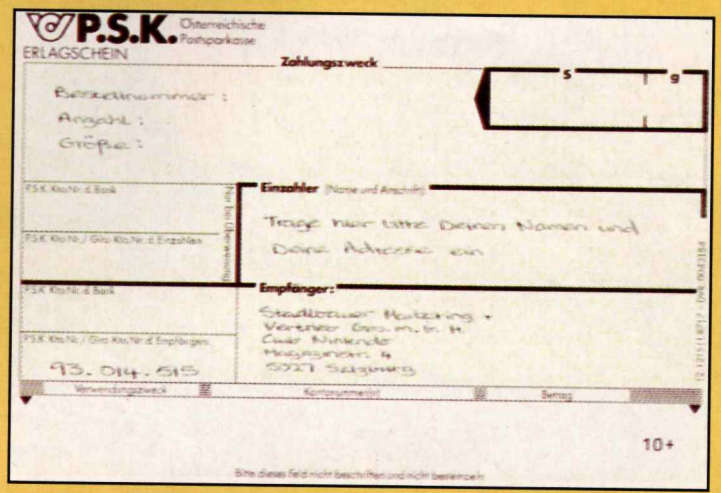
Baseball-Mütze ÖS 149, -
Best.nr: 102

Sweater ÖS 399, -
Best.nr: 103

Nach Eingang Deiner Zahlung mußt Du uns noch ungefähr 20 Tage Zeit lassen, dann senden wir Dir die bestellten Dinge per Post zu.

Größen:
116,128,140,152,
S,M,L,XL.

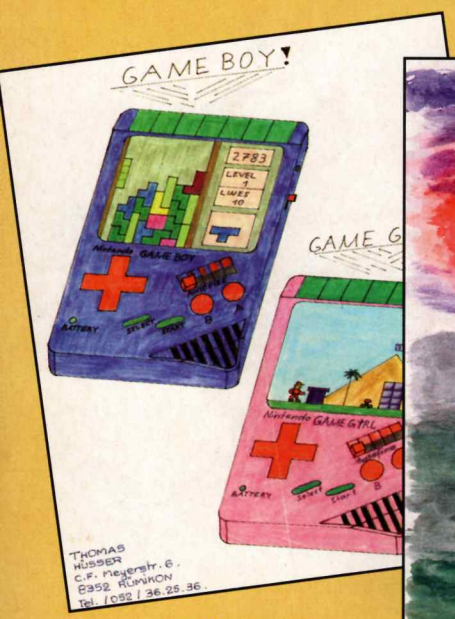
Ich freue mich schon darauf, Euch alle in Club Nintendo Ausstattung zu sehen!!!!!!



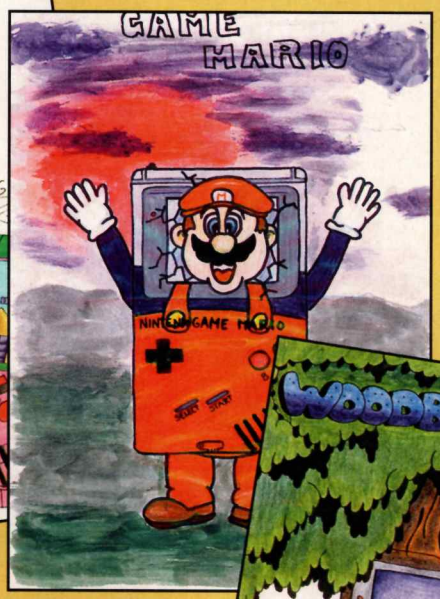
Das Angebot gilt nur für Österreich!

Die Qual der Wahl

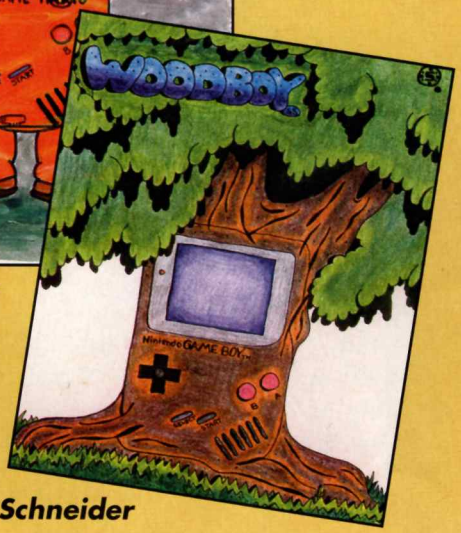
Fast sind wir unter der Flut der Einsendungen zum Zeichen-, Mal- und Bastelwettbewerb untergegangen. Eure Phantasie ist einfach spitze! Die Auswahl ist uns schwer gefallen, am liebsten hätten wir alle die tollen Game Boys™ prämiert und mit einem Preis belohnt – aber dann wäre es ja kein Wettbewerb mehr gewesen... hier zeigen wir Euch ein paar der lustigsten und schönsten Game Boys™.



Thomas Hüsser



Roger Pfister



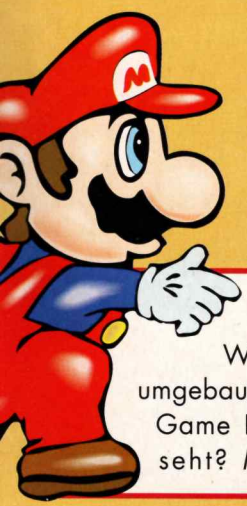
Stefan Schneider

Herzliche Gratulation den 10 Haupt-Gewinnern aus der Schweiz...

1. Charlotte Ritschard
2. Teddy – Game Boy™
3. Marc – Duck Game Boy™
4. Sabrina Haffter
5. Manuel Meyer
6. Thomas Hüsser
7. Marcel Graf
8. Rolf Zuppiger
9. Rolf Portner
10. Thomas Zumbrunn

... und den 10 Gewinnern von Überraschungstrostpreisen

11. Fabrizio Syvaitamitti
12. Josip Parcela
13. Stefan Schneider
14. Dominik Grolimund
15. Peter Muff
16. Roger Pfister
17. Andre Eberhard
18. Werner Ritschard
19. Reto Huggenberger

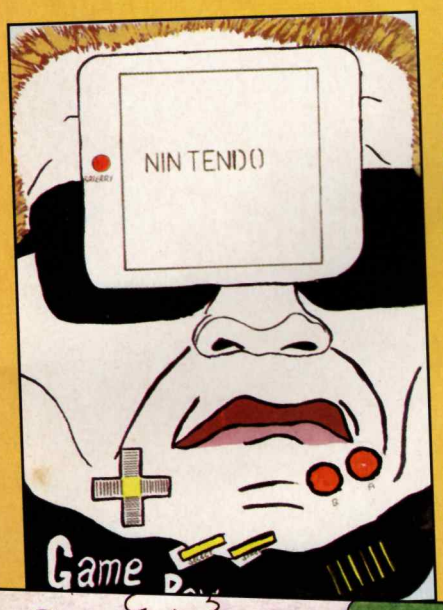


Gesucht wird...

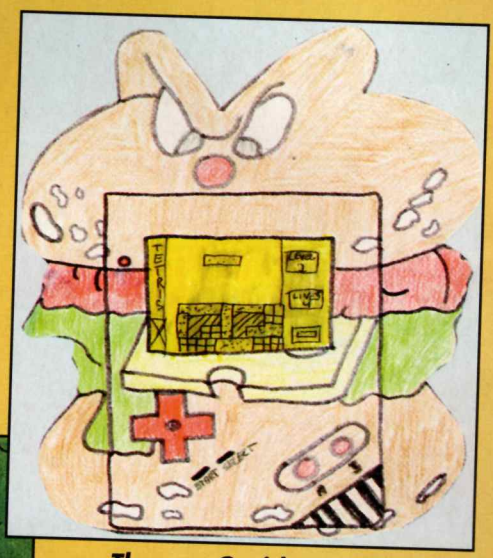
Wer hat uns seinen Teddy als Game Boy™ umgebaut und welcher Marc hat den tollen Duck Game Boy™ gebastelt, den Ihr auf den Bilder seht? Meldet Euch beim **Nintendo Club Schweiz, Auf dem Wolf 20, 4052 Basel**. Vergesst bitte nie, auf Briefen und Zeichnungen Eure Namen und Adressen aufzuschreiben, damit wir Euch auch antworten können!

Club Nintendo News

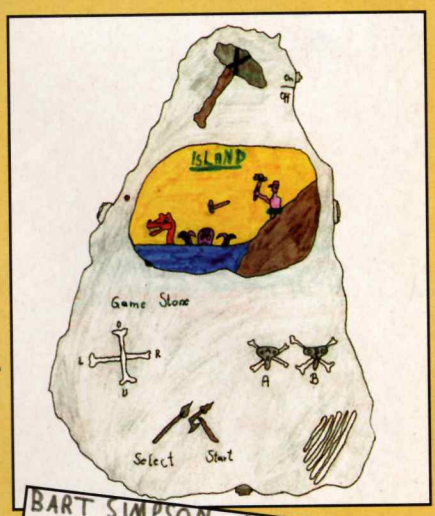
Und hier sind sie – die Gewinner des Game Boy™ Wettbewerbs!!!
Wir haben eine Flut von über 7.000 Einsendungen zu unserem Wettbewerb "Wer gestaltet den originellsten Game Boy™" bekommen. Ihr könnt mir glauben, es war nicht leicht die Gewinner zu ermitteln. Wir haben deshalb beschlossen, daß es keinen ersten usw. Preis gibt. 25 Einsender haben gewonnen und wir bitten die Gewinner, uns zu schreiben, welche NES oder Game Boy™ Kassette sie sich als Preis wünschen, wir senden sie dann zu.
Bei den gebastelten Game Boys™ sind die Gewinner: Ali Kerem Yurtsever, Michaela Kurzböck und Julia Rohringer, Christian Resch, Christoph Schmitner, Andreas Taudes, Georg Bergmüller, Josef Ackerl, Christoph Riedmann und Florian Kendler. Die gezeichneten Game Boys™ könnt Ihr unten bewundern. Weitere Gewinner sind Ingo Schleifer, Gabi Wörndl, Manuel Dallopozza, Andreas Zöchling, Ursula Rieder, Mario Ritsch, Susi Ramberger.
Wir danken Euch allen herzlich für Eure tollen Einsendugen – auch denen, die diesmal nichts gewonnen haben – die Wahl ist uns wirklich schwer gefallen. Dann, bis zum nächsten Wettbewerb!
Euer, Mario



Andreas Riedler



Thomas Greiderer

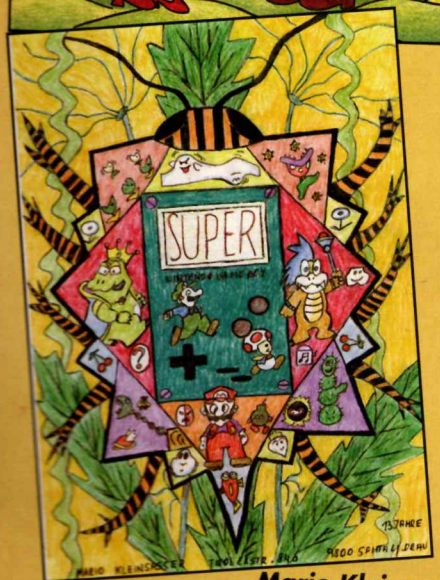


Stephan Mert

Claudia Fischer

Andreas Renhardt

Thomas Ehmann

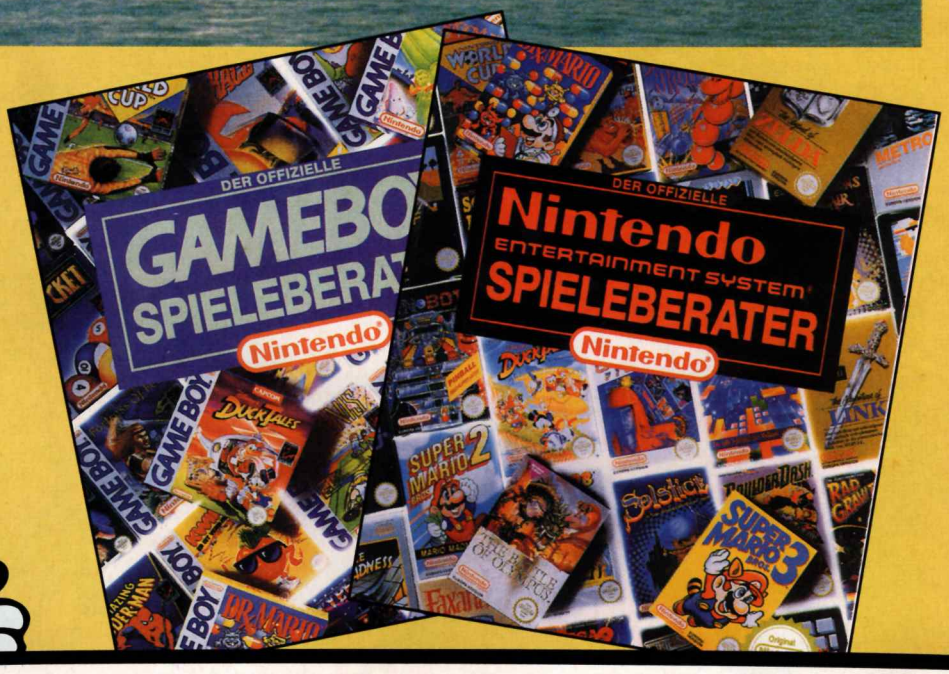


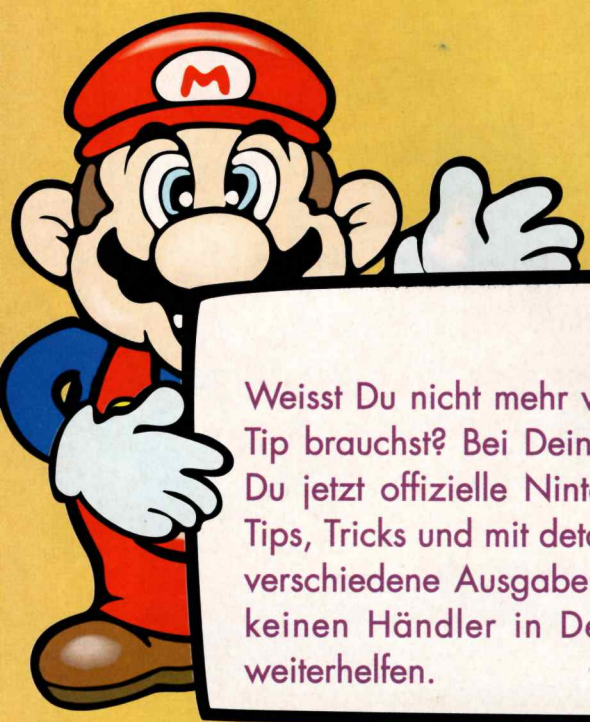
Mario Kleinsasser

Daniel Rinnergschwendtner

Mario auf Zürich's Trendschiffen

Vom 21. bis 29. November 1992 ist Mario zu Gast auf den Trendshiffen am Schiffslandesteg Bürkliplatz in Zürich. Verpasst den Termin nicht. Es gibt auf allen Schiffen viel zu sehen und erleben. Und? Mario lädt alle seine Fans sum Spielen ein, natürlich auch mit dem tollen, neuen Super NES!





Spielberater

Weisst Du nicht mehr weiter, ist die Hot-Line besetzt, genau wenn Du einen heissen Tip brauchst? Bei Deinem Nintendo-Händler in Österreich und der Schweiz kannst Du jetzt offizielle Nintendo Spielberater kaufen. Das sind zwei dicke Hefte voller Tips, Tricks und mit detaillierten Beschreibungen der beliebtesten Spiele. Es gibt zwei verschiedene Ausgaben: eine für das NES und eine für den Game Boy™. Falls Du keinen Händler in Deine Nähe kennst, dann ruf uns an und wir werden Dir weiterhelfen.

Das Treppenhaus

Wie kommt man bloß in den Geheimraum?

Du kommst zuerst ins Treppenhaus, wenn Du das Haus betrittst. Es gibt eine Menge Türen, von denen jede in eine andere Zimmerflucht führt, an deren Ende ein Familienmitglied gefunden werden kann. Natürlich von einem schrecklichen Monster bewacht! Dann gibt es natürlich den Geheimraum, der überfüllt ist mit Dollars und Extraleben...

Gehe durch den obersten Raum, um ins Spielzimmer zu kommen.

Die oberste rechte Tür führt in die Gemäldegalerie.

Der mysteriöse alte Baum liegt hinter der linken Tür.

Stelle Dich den Gefahren des überwachsenen Konservatoriums, indem Du durch die rechte Tür gehst.

Hast Du Lust auf einen Bissen? Wenn ja, gehe durch die oberste rechte Türe!

Nach der Küche kommt die Speisekammer. Wer hätte gedacht, daß verrottendes Essen so viele hungrige Wesen anlockt?

Die Familie finden

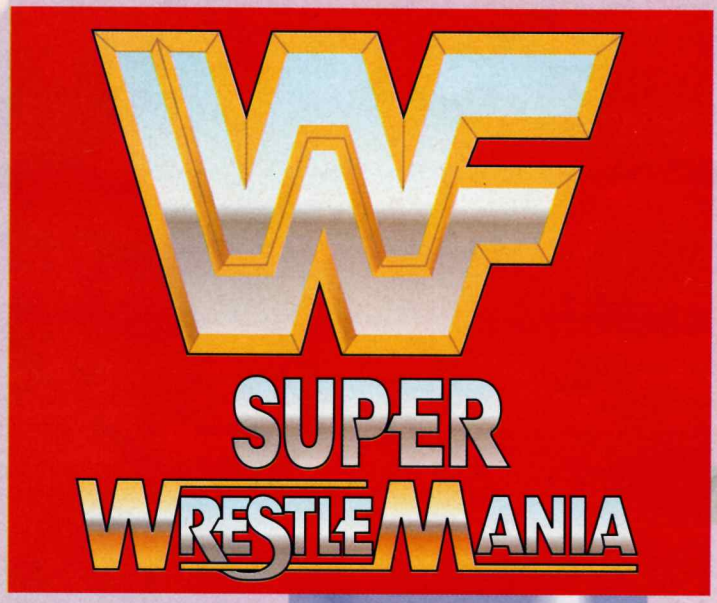
Da hinter einer Türe mehr als ein Raum/Level ist - mußt Du Dich durch eine ganze Reihe von tödlichen Schlafzimmern und unheimlichen Kammern begeben, bevor Du zum Ende gelangst! Schon durch die Küche zu kommen ist schlimm genug...

Ein bißchen später mußt Du Dich mit glitschigen Abhängen beschäftigen. War das wirklich ein Pinguin, der da eben vorbeikam?

Wenn Du mit den sieben Küchen-Levels fertig bist, begegnest Du dem Schneemann! Wenn Du ihn besiegst, bekommst Du ein zusätzliches Energieherz!

Den Spuk vertreiben

"The Addams Family" auf dem Super Nintendo Entertainment System bietet nicht nur phantastische Graphiken und einen tollen Sound, wie man es von einem 16-Bit Gerät erwarten kann, sondern auch noch viel Spielspaß! Ein echter Hit!



Super All American Wrestling!

Das Dröhnen der Musik... Das Geschrei der Menge... Die elektrisierende Atmosphäre... Das alles kombiniert macht die WWF so besonders und der ganze Sport wurde auf bewundernswerte Weise für das Super NES eingefangen!

Hulk Hogan

Er ist wahrscheinlich der größte Wrestler der Welt, mit einer Auswahl an kraftvollen Bewegungen zur Unterstützung seines Willens!

The Undertaker

Achtung - sein Wrestling ist sogar noch besser und einschüchternder als sein tödlicher Blick!

Sid Justice

Sid teilt seine eigene Art von Gerechtigkeit auf die widerlicheren Figuren der WWF aus.

Randy 'Macho Man' Savage

Der momentane Champion (zur Zeit des Schreibens) der WWF, der zu den erstaulichsten und schnellsten Angriffen, die man sich nur vorstellen kann, fähig ist!

Jake the Snake

"The Snake" besitzt die Kraft und die Geschwindigkeit seines Reptilien-Gegenstückes, was ihn zu einem harten Brocken für seine Gegner macht!

Ted DiBiase - The Million Dollar Man

DiBiase glaubt, daß jeder einen Preis hat - doch wenn Du sein Geld ablehnst, setzt er seine perfekt trainierten Wrestling-Techniken ein, um Dich zu besiegen!

In den Ring treten...

In "Super Wrestlemania" treten zehn der größten Wrestler der Gegenwart auf. Jeder ist so realistisch wie möglich dargestellt! Kämpfe können einer gegen einen, Tag Team oder in der Survivor Serie, in der auf jeder Seite vier Wrestler kämpfen, ausgetragen werden! Ein Fall bestimmt den Ausgang des Kampfes im Einer-gegen-Einen und Tag Team Match, während in der Survivor Serie einfach nur ein Mann stehen bleiben muß, nachdem alle des gegnerischen Teams besiegt wurden!

Animal

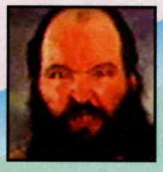
Die eine Hälfte der Legion of Doom. Die Wut und Wildheit dieses Kerls machen ihn zu einem ausgezeichneten Gegner!

Hawk

Er ist vielleicht sogar noch stärker als Animal. Hawk ist ein bedrohlicher Wrestler mit einem mächtigen Bizeps und furchterregenden Bewegungen!

Earthquake

Earthquake gehört zu den Natural Disasters und mit seiner riesigen Gestalt und seinen erstaunlich raschen Angriffen könnte er für einen Gegner eine Katastrophe bedeuten!

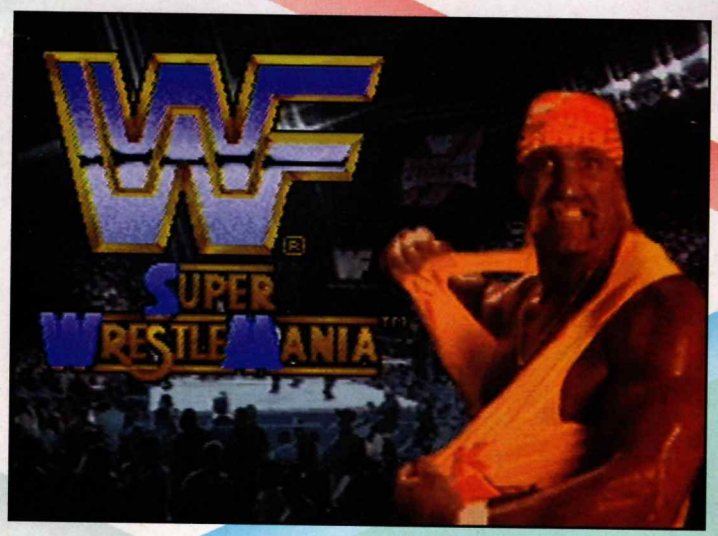


Typhoon

Typhoon ist die andere Hälfte des Natural Disasters Teams. Er ist groß, schwer und sehr, sehr stark - den kann man nicht so leicht umwerfen!

Bilde ein Team oder stelle Dich!

Für noch mehr Unterhaltung und Spaß, kannst Du einen Freund einladen, mitzuspielen. Das ultimative Wrestling kann man nur in "Super Wrestlemania" in einer Zwei-Spieler Survivors Serie finden!



Super Digitalisierung!

"Super Wrestlemania" ist ein tolles Beispiel davon, was das Super NES alles kann. Die digitalisierten Darstellungen der Wrestler am Anfang des Spiels sind von höchster Qualität. Das hat viel mit der Tatsache zu tun, daß diese Bilder direkt über einen digitalen Scanner in das Super NES eingescannt wurden, das kann nur ein 16-Bit Gerät! Die Qualität der Graphiken in diesem Spiel ist ebenfalls erstaunlich - die Details jedes Wrestlers sind toll, während die Animation einfach unglaublich ist! Doch das ist nur die Spitze des Eisberges...

Super Techniken

Ein Wrestlingspiel ist nur so gut, wie die Bewegungen, die es zu bieten hat - glücklicherweise hat "Super Wrestlemania" eine Menge davon vorzuweisen! Die vier Hauptknöpfe A, B, X und Y werden dazu verwendet, um die Bewegungen zu kontrollieren. Für komplexere Angriffe muß man eine Kombination der Knöpfe verwenden.

Kicken!

Bestrafe Deinen Gegner mit einem betäubenden Suplex!

Tritt auf Deinen Gegner, wenn er auf der Matte liegt!

Drücke ihn nach unten, um zu gewinnen.

Fliegende Drop-Kicks sind genauso effektiv, wie eindrucksvoll!

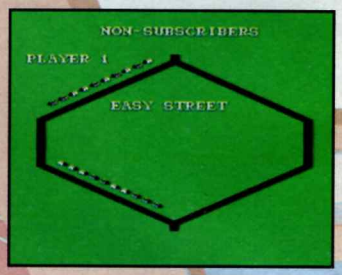
Versuche einen fliegenden Ellbogenangriff von oben, um den anderen Wrestler wirklich zu verletzen!

Versuche einen Hüftstoß, wenn der Gegner auf Dich zuläuft!

Dann gibt es auch noch Kämpfe außerhalb des Rings!

PAPERBOY 2™

Wiedergeburt eines Klassikers!



Der erste "Paperboy" war nicht nur in den Spielhallen ein Hit, sondern auch auf dem NES und dem Game Boy™. Nun ist er wiederbelebt und verbessert worden und mit dem Super Nintendo Entertainment System® präsentieren wird Dir "Paperboy 2"!

Haltet den Dieb!

Nachdem Du einen Abschnitt der Straße überquert hast, könntest Du einen Dieb sehen, der versucht eine Tankstelle auszurauben. Du kannst ihn stoppen und eine schöne Belohnung kassieren, indem Du ihn mit einer Zeitung triffst! Wenn Du den rollenden Kinderwagen mit einem gezielten Schuß stoppst, kommt Dein Bild in die Zeitung!

Die Abonennten beliefern

Die Grundidee von "Paperboy 2" ist dieselbe wie in den Vorgängerspielen, Du mußt allen bestehenden Abonennten die Zeitungen zustellen. Wirf die Zeitung in den Briefkasten oder auf die Türschwelle, das genügt. Aber wenn Du danebenwirfst und etwas von ihrem Besitz zerstörst, verlierst Du einen Abonnenten. Wenn Du sie alle verlierst, wirst Du entlassen! Doch wenn Du die Zeitungen perfekt austrägst, wirst Du mit einem Extraleben oder einem neuen Abonnenten belohnt!

Ein Kampf der Geschlechter

Du mußt Dich durch drei Wochen kämpfen und kannst zwischen einem Paperboy oder einem Papergirl wählen. Es gibt aber im Spiel keine Vorteile, doch in einigen Kämpfen kann es von Vorteil sein entweder ein Junge oder ein Mädchen zu sein!

Zwei Spieler Spannung

Für eine echte Herausforderung kannst Du gegen einen Freund spielen. Die Straßenrunde wird einzeln gespielt, wodurch Du Dir einen guten Punktestand aufbauen kannst und sicher gehen kannst, daß Deine Kunden zufrieden sind. Die Bonusrunde wird gleichzeitig gespielt. Wenn Du einen guten Tag hast, kannst Du ja Deinen Freund in Ruhe lassen, doch wenn Dich die bösartigen Bürger geärgert haben, kannst Du versuchen es Deinem Freund heimzuzahlen und ihn vom Rad zu rempeln!

Ein Tag im Leben...

MONDAY
PLAYER 1
The Daily Sun
BABY TO MOM: BYE BYE

Ein Paperboy zu sein, genügt noch nicht. Du mußt eine ganze Woche mit Respektlosigkeit, unzufriedenen Kunden und räudigen Hunden überleben und nicht einmal dann bekommst Du den winzigsten Dank dafür! Aber, wenn es zusätzliches Taschengeld ist, hinter dem Du her bist, schwinge Dich aufs Rad und beginne diese Zeitungen auszutragen!

Achte auf die Hunde und Autos, wenn Du diese geschäftige Kreuzung überquerst!

So wie im letzten Spiel, sind die Bewohner der Stadt etwas eigenartig. Feuerspeiende Statuen, reifenrollende Ingenieure, Kanalmonser, Geister, Zombies, Autos, die geradewegs auf Dich zufahren und Skateboardfahrer sind das tägliche Brot eines Paperboys, doch ein gut plazierter Schuß mit einer Zeitung, könnte Dir den Ärger für kurze Zeit vom Hals schaffen.

War es wirklich eine gute Idee, das Auto zu treffen?

Zwanzig Häuser bilden Deine Runde, zehn davon sind Abonnenten. Wenn Du es schaffst, allen zehn eine Zeitung zuzustellen, bekommst Du ein Extraleben; wenn Du einen Abonnenten ausläßt, kündigt er. Du kannst Abonnenten bis zu einem Maximum von zehn zurückgewinnen, indem Du Deine Zeitungen perfekt austeilst.

Die ersten Wochen finden in einer kleinen Stadt statt, aber wenn Du die zweite oder dritte Woche erreichst, wird die Stadt ein wenig interessanter, mit Herrenhäusern, Vergnügungsparks, Parks und Autohändlern!

Sei vorsichtig, wenn Du die Rampe hinauffährst!

Achte auf das Glas!

Wirf die Zeitung in den Briefkasten, um Zusatzpunkte zu bekommen!

Bonusrunde

Sobald Du einen Tag erfolgreich überlebt hast, kannst Du die Menge mit Deinen Fähigkeiten auf dem Trainingskurs beeindrucken! Dieser besteht aus einer Reihe von Rampen, Brücken und Sprüngen, mit einigen Zielen, die Dir für jeden Treffer Punkte bringen. Überlebe diesen Kurs und Du bekommst auf jeden Fall viele Punkte!

Punkte gewinnen

Es gibt noch mehr im Leben eines Paperboys, als Zeitungen auszuliefern. Um viele Punkte zu gewinnen, mußt Du ein paar spezielle Tricks lernen!

Du hast grundsätzlich zwei Punktezahlen. Die obere ist die Spiel-Punktezahl, die steigt, wenn Du Zeitungen zustellst, oder eine gute Tat vollbringst. Die zweite ist die Zahl, die es zu schlagen gilt. Sie wird zu Deiner Punktezahl gezählt, wenn Du durch die Bonusrunde kommst. Wenn Du einen Unfall hast sind aber diejenigen Punkte verloren, die noch nicht auf Deinem Konto waren! Um Deine Bonuspunkte zu steigern, mußt Du ein bißchen Ärger aufbauen – hier sind einige Hinweise, die Dir auf die Sprünge helfen sollten...

- **Zerbrich die Fenster von Nicht-Abonnenten**
- **Triff die Autos, damit sie beschädigt werden**
- **Befreie das gegrillte Schwein!**
- **Schlage die Hunde!**

Hoppla - wieder ein zerbrochenes Fenster!

Die Rückkehr von Shredder!

Helden kommen und gehen, aber die Bösewichte bleiben! Also müssen unsere vier mutigen Turtles wieder einmal aus den Abwasserkanälen hervorkommen, um sich mit Shredder und dem Foot Clan zu beschäftigen!

Turtle Techniken

Die vier Turtles - Raphael, Leonardo, Donatello und Michelangelo - sind Meister der asiatischen Kampfkunst und auch ziemlich gut mit ihren gewählten Waffen! Neben ihren Sprungkicks und Waffenangriffen, können die vier Superhelden ihre Feinde auch durch Schlittern über den Boden besiegen! Es gibt keine großen Unterschiede zwischen den Turtles, obwohl Donatello ein bißchen langsamer ist, als seine Kumpels, während Raphael ein kürzere Angriffsweite besitzt.

Abwasserkanal-Kampf!

Act 1 - Aus den Kanälen in den Kampf

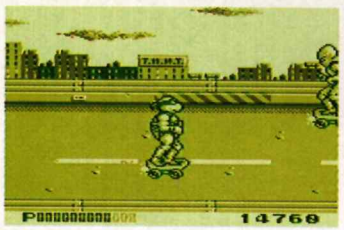
Die erste Aufgabe für die Turtles besteht darin, aus den Abwasserkanälen auszubrechen und auf die Straßen zu gelangen! Der Foot Clan will die Turtles aber in ihrer "Heimat" stoppen und hat deshalb die Kanäle mit Feinden überschwemmt, die alle Arten von gemeinen Taktiken anwenden, um Erfolg zu haben! Von den relativ schwachen und unbewaffneten Mitgliedern des Foot Clan bis zu bombenwerfenden Clowns, sind die Turtles in der Minderzahl und umzingelt! Die Action dehnt sich für eine Weile auf die Straßen aus, geht dann aber wieder in die feuchten Abwasserkanäle zurück, wo eine mächtige Explosion die Decke herunterkommen läßt. Glücklicherweise sind die Turtles harte Helden und können sich an Röhren festklammern, die nicht zusammenbrachen, als der Foot Clan die Bombe gezündet hatte!

Achte auf die Kanaldeckel!

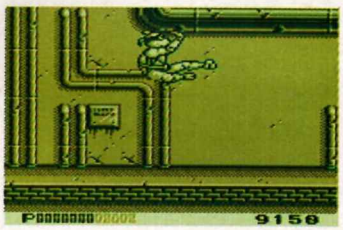
Der Bösewicht Rocksteady erscheint am Ende der Stufe. Du mußt nicht nur seinen Schüssen und Angriffen ausweichen, Du mußt auch auf die fallenden Blumentöpfe achten, die von oben nach Dir geworfen werden!

Act 2 - Skateboarden auf dem Highway

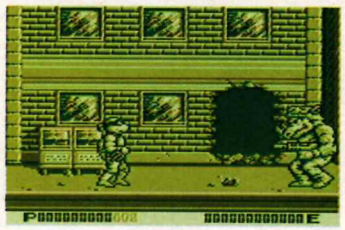
Die zweite Stufe sieht die Turtles auf ihren Turbolader-Skateboards den Highway hinuntersausen! Luftkissenjets und Foot Clan Soldaten machen ihnen das Leben aber mehr als schwer und stellen unsere Helden vor größere Probleme, als in der vorhergehenden Stufe! Der große, böse und häßliche Bebop erscheint am Ende und er wird Dich sicher mit einem ganzen Schwall neuer Angriffe überraschen!



Auf dem Highway fahren



Einfach nur ein bißchen herumhängen...



Rocken mit Rocksteady!

Sprungkick, um den Luftkissenjet zu besiegen!

"Cowabunga"

TMHT II besteht noch aus weiteren Stufen, die jeweils von Bösewichten des Foot Clan überquellen! Wenn die Action und die Spannung nicht genug sind, gibt es auch noch tolle Musik und Turtlesprache, um Dich zu begeistern!

Bonus- und Rettungsspiele

Wenn Du eine Stufe beendet hast, ohne einen Turtle zu verlieren, bekommst Du die Chance für viele Punkte in einem Bonusspiel. Hier mußt Du so viele Pizzas wie nur möglich einsammeln, bevor die Zeit ausgeht, aber sei gewarnt - sie verschwinden auch sehr schnell wieder! Das Rettungsspiel findet statt, wenn Du eine Stufe beendet hast und ein Turtle schon vorher gefangen genommen wurde. Du mußt den Wächter besiegen, bevor die Zeit vorbei ist. Wenn er Dich schlägt, verlierst Du keine Energie, aber Du büßt statt dessen Zeit ein!

Angriff und dann Rückzug!

Barcelona in Deiner Hand!

Mit "Track Meet" kannst Du die Spannung und die Atmosphäre der Olympischen Spiele in Barcelona noch einmal erleben! Sieben herausfordernde und unterhaltsame Sparten warten auf die gespannten Athleten, die alle ihr Können und ihr Durchhaltevermögen bis zum Letzen ausschöpfen werden!

Laßt die Spiele beginnen!

Du kannst entweder ein Spiel üben, in einen Wettkampf gegen den Computer treten oder Dein Glück gegen einen Freund über das Game Link Kabel versuchen. Wenn Du den Computerspieler schlägst, bekommst Du einen besseren Athleten, gegen den Du antreten kannst, vom ziemlich friedlichen Barbaren, bis zum wendigen Ninja.

Jedes Mal, wenn Du eine Sparte beendest, bekommst Du Punkte, die auf Deiner Leistung beruhen. Der Athlet mit der höchsten Punktezahl nach allen Wettbewerben wird zum Sieger erklärt!

Erster Bewerb - 100 Meter
Der 100 Meter Sprint ist eine einfache Sache - man muß nur den Knopf so schnell wie möglich drücken! Du mußt wirklich sehr schnell sein, um die besseren Computer-Athleten zu besiegen!

Zweiter Bewerb - 110 Meter Hürden
Dies ist ein wenig mehr von den Fähigkeiten abhängig, denn Du mußt zwar so schnell wie möglich laufen, aber Du mußt auch in perfekter Form über die Hürden springen. Der beste Weg, um zu springen und die Geschwindigkeit beizubehalten ist, einen kleinen Sprung zu machen, wenn Du Dich kurz vor der nächsten Hürde befindest.

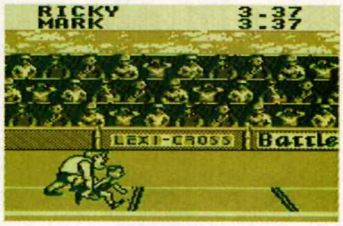
Dritter Bewerb - Speerwurf
Du mußt zuerst Deine Kraft sammeln und dann den Speer so weit werfen, wie es nur geht - um gut abzuschneiden, beginne Deinen Wurf an der 10 Meter Linie, dann lasse ihn los, wenn Du an der letzten Linie angelangt bist! Achte auf einen 39 - 42 Grad Winkel, damit der Speer nicht zu schnell fällt.

Vierter Bewerb - Stabhochsprung
Die perfekte Positionierung des Stabes ist sehr wichtig für Deinen Erfolg! Stelle zuerst die Höhe ein, dann laufe nach vorne, stelle den Stab in die vorgesehene Position kurz vor der Stange. Du mußt den Stab zur gerade richtigen Zeit loslassen, damit Du über die Stange fliegst und der Stab zurückfällt.

Fünfter Bewerb - Weitsprung
Der Trick hier ist, nicht nur einen guten Winkel zu bekommen, sondern auch so weit wie möglich zu springen. Laufe auf den Sand zu, dann wähle den Winkel, wenn Du auf das Brett trittst. Wieder ist ein Winkel von 39 - 42 Grad optimal.

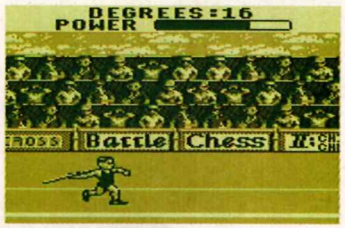
Sechster Bewerb - Diskuswerfen
Das ist etwas härter! Du mußt so viel Kraft wie möglich sammeln und dann den Diskus werfen, bevor Dir schwindlig wird! Die beste Zeit zum werfen ist, wenn Du Dich zum zweiten Mal dem Spielfeld zudrehst, aber sei vorsichtig - wenn Dein Timing nicht korrekt ist, fliegt der Diskus ins Netz!

Siebenter Bewerb - Gewichtheben
Nachdem Du das Gewicht gewählt hast, das Du heben möchtest, beginne damit Deine ganze Kraft zu sammeln. Wenn Deine Spielfigur aufsteht, mußt Du sie für den nächsten Teil vorbereiten, indem Du den anderen Knopf drückst. Das ist sicher kein Bewerb für Schwächlinge!

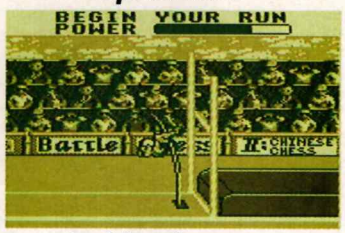


100 Meter

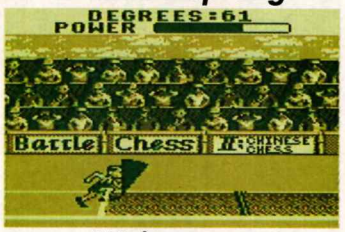
110 Meter Hürden



Speerwurf



Stabhochsprung



Weitsprung

Diskuswerfen

Gewichtheben

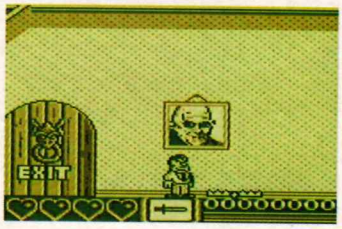
Tragbare Film-Power!

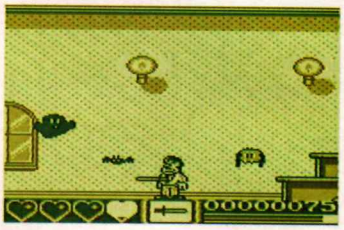
Die unheimlichen Ereignisse im Haus der Addams Family gibt es auch auf dem Game Boy™, auf dem das Spiel natürlich genauso gut ist wie auf seinen NES und SNES Cousins!

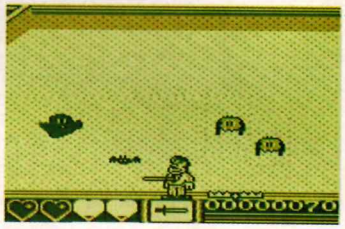
Als Gomez mußt Du das geisterhafte Haus nach den anderen Mitgliedern der Familie, die auf mysteriöse Weise verschwunden sind, durchsuchen. Andere Geister haben während seiner Abwesenheit das Haus überfallen und überall Fallen aufgestellt, um unwillkommene Besucher abzuschrecken - und damit ist Gomez gemeint!

Glücklicherweise gibt es bestimmte Gegenstände, die Gomez dabei helfen, die Eindringlinge hinauszutreten. Bestimmte Tränke verwandeln ihn in wilde Monster mit gewissen Fähigkeiten, dazu gehört auch Geschwindigkeit. Er kann sich auch mit einem großen Vorrat an Dolchen gegen die Geister wehren.

Das Haus der Addams Family ist enorm, mit Abwasserkanälen, Küchen, Schlafzimmern, Bibliotheken und so weiter, die in einem mehrstöckigen Gebäude verteilt sind. Es gibt sogar eine eisige Welt im Kühlschrank, die von Pinguinen bewohnt wird und ein rattenverseuchtes Heizhaus unter dem Gebäude! Mit so vielen verschiedenen Orten und so viel Action wird dieses Spiel sicher alle Game Boy™ Besitzer mit diesem spannenden Abenteuer fesseln!







© Disney

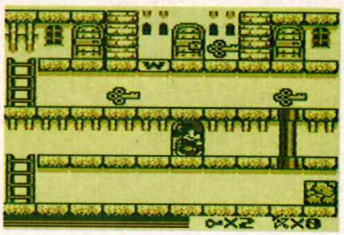
Komm mit in die wunderbare Welt von Disney mit Mickey Mouse, der sich durch den Palast eines bösen Magiers begeben muß!

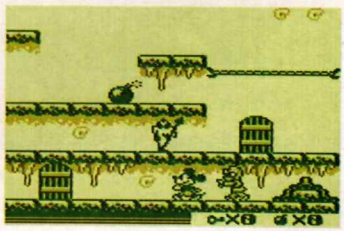
Das Spiel besteht aus Strategie und Action. Du mußt Mickey durch die zahllosen Räume des Palastes führen und dabei genug Schlüssel sammeln, um in den nächsten Abschnitt zu kommen.

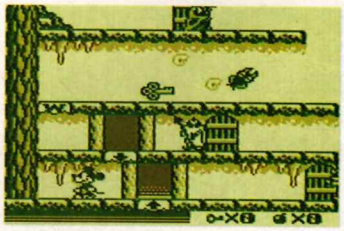
Jeder Raum ist ein kleines Labyrinth, Du mußt also Deinen Weg sorgfältig wählen und darauf achten, daß Du die Hämmer bekommst, damit Du die Felsblöcke überwinden kannst, die Dir den Pfad versperren.

Viele Zombies und Geister wohnen in den Räumen, deshalb mußt Du schnell sein, wenn Du nach den Schlüsseln suchst, sonst können sie Dich fangen und Dich in einen von ihnen verwandeln! Bomben und Pfeil und Bogen findest Du nur in begrenzter Anzahl, also ziele genau!

Die Magie und die Faszination der Disney Figuren sind in diesem Spiel toll wiedergegeben. Mickey sieht toll aus, während er sich durch die geisterhafte Umgebung kämpft und mit den vielen Räumen und Rätseln wird es Dir bestimmt nicht langweilig werden!







Tragbare Komödien-Action!

Der beliebteste Komödien-Film aller Zeiten ist jetzt auch auf dem Game Boy™ zu haben!

Die Handlung lehnt sich stark am Film an. Du mußt als junger Held Kevin alle Schätze verstecken, die im Haus sind. Diebe sind eingedrungen und wollen alles Wertvolle mitgehen lassen! Die bereits eingesammelten Schätze mußt Du eine Rutsche in den Keller hinunterschubsen, wo die Diebe sie nicht finden können!

Es gibt eine Reihe von verschiedenen Stufen in diesem spannenden Abenteuer. In der ersten, mußt Du in dem enormen Haus nach wertvollem Schmuck und Geld suchen, während es in der nächsten darum geht, Dein Spielzeug zu retten! Es gibt auch einige Fallen, die Du stellen kannst, um die Diebe zu erschrecken. Du kannst auch eine Steinschleuder finden, um Dich vor bestimmten Feinden zu schützen!

Das Haus ist mehrere Bildschirme groß und nur wenn Du jeden Raum durchsucht hast und die notwendige Anzahl an Schätzen gesammelt hast, kannst Du in den Keller gehen und dafür sorgen, daß die Diebe kein Glück mehr haben. Achte auf die Spinnen dort unten...

"Home Alone" ist genauso spannend, wie der Film und gibt ein sehr gutes Abenteuerspiel ab!

Aus dem Schatten...

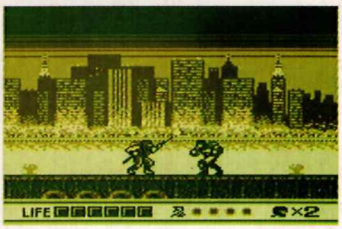
Die Dunklen Mächte sind in New York am Werk. Die Menschen leben in Angst, als ein neuer Diktator die USA systematisch in die Knie zwingt. Nur ein Mann kann ihn stoppen - nur ein Mann wird es überhaupt versuchen. Ryu Hayabusa tritt aus dem Schatten der Dunkelheit, um dem Land neue Hoffnung zu geben, doch er weiß, daß seine Chancen nicht die besten sind...

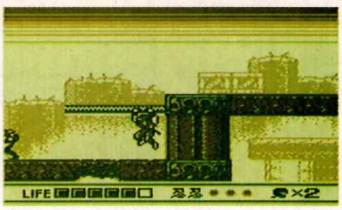
Ryu ist mit einer Anzahl an Ninja Waffen ausgerüstet. Er muß sich durch die bewachten Straßen von New York bewegen und gegen viele Androiden und Bösewichte des Diktators kämpfen. Er kann Feuerbomben und Tränke zur Lebensrettung finden, wenn er gut genug sucht, aber Ryu muß auch noch in bester Form sein, um die dauernden Angriffe zu überstehen!

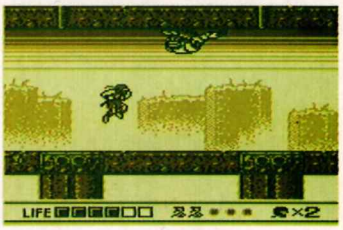
Ruy besitzt auch einen Enterhaken, den er an bestimmten Plattformen befestigen kann, um sich hinaufzuziehen. Er kann sich auf die selbe Weise auch von Plattformen abseilen!

"Shadow Warriors" besteht aus einer ganzen Anzahl an Levels, Fallen und Wächtern. Ryu muß sich durch einen ganzen Komplex voller Förderbänder kämpfen, um zu einem muskelbepackten Freak zu gelangen, der nur auf ihn wartet. Dann muß er sich den Gefahren stellen, die sich im feurigen dritten Level befinden, wo er einen schießenden Cyborg trifft, der am Ende auf ihn wartet!

Die Action in diesem Stück ist genauso mitreißend, wie in der NES Version. Ein echtes "Muß" für "Shadow Warriors" und "Double Dragon" Fans!







MEGA MAN

DR. WILY'S REVENGE

Als ob es nicht reichen würde, daß der diabolische Dr. Wily die Bildschirme der NES Besitzer terrorisiert, nun begibt er sich auch noch auf den Game Boy™. Sogar Mega Man hat alle Hände voll zu tun, mit diesem tragbaren Bösewicht, deshalb haben wir hier einige Tips und Tricks, die Dir weiterhelfen sollten!

Reihenfolge der Feinde

Einer der Hauptanziehungspunkte der Mega Man Serie ist, daß Du wählen kannst in welcher Reihenfolge Du die verschiedenen Level in Angriff nehmen willst. Vergiß nicht, daß Du die Kräfte eines besiegten Feindes annehmen kannst, es gibt daher immer eine bessere Route für unsere angehenden Superhelden...

Reihenfolge	Feind/Level	Besiegen mit
1	Elecman	Normale Waffe
2	Iceman	Elec-Strahl
3	Fireman	Eis-Strahl
4	Cutman	Feuer-Strahl

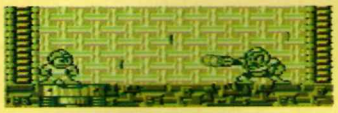
Wenn Du den letzten Level beendet hast, wirst Du mit einem Transportmittel belohnt, einer speziellen schwebenden Plattform, die es Dir erlaubt bestimmte andere Plattformen zu erreichen, oder über ein Stachelfeld zu gelangen.

Dr. Wilys Schloß

Das Abenteuer geht weiter! Dr. Wily lebt in einem ziemlich einschüchternden Gebäude, das voll von Fallen und Wächtern ist, die Eindringlinge abwehren sollen. Glücklicherweise hast Du nun eine Auswahl an Waffen, und die neue "Transporter" - Fähigkeit, die sehr nützlich sein kann!

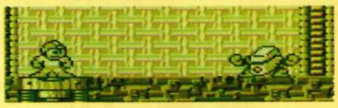
Wilys Teleport System

In diesem fürchterlichen Abschnitt warten fünf weitere Androiden auf Dich!



Flashman - Besiege ihn, indem Du Dich nahe an ihn stellst und Feuer verwendest - auch wenn er die Zeit stoppt, verletzt ihn Dein Feuerschild.

Quickman - Verwende zuerst Deine normale Waffe, um seine Energie bis über 50% zu vernichten, dann verwende den Zeitstopper, um ihn zu besiegen.

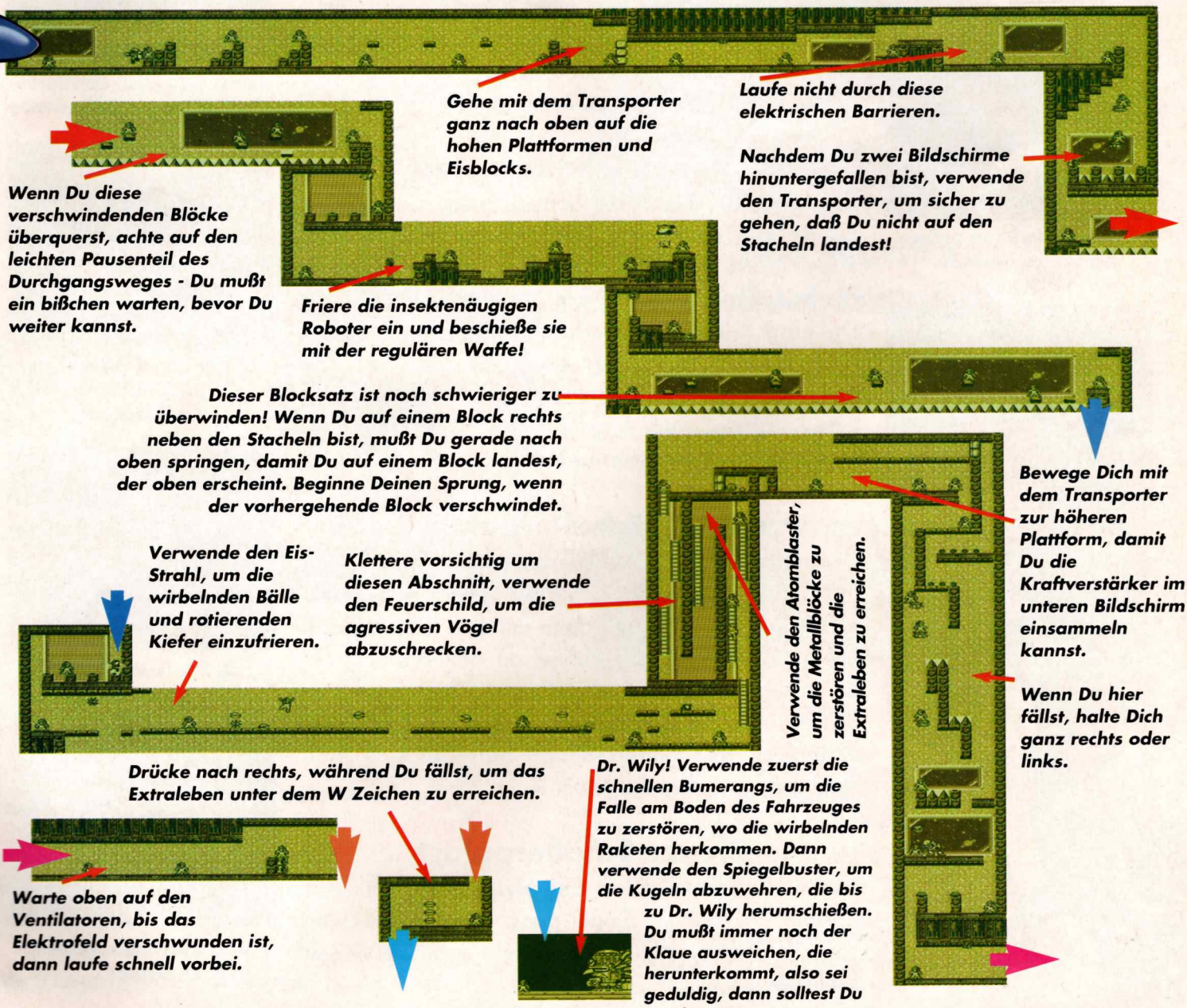


Bubbleman - Beschieße ihn einfach mit den schnellen Bumerangs.

Heatman - Schieße mit einer Blase auf ihn, wenn er dann auf Dich zu kommt, springe über ihn und laufe zur anderen Seite des Raumes. Wiederhole den Vorgang, bis er besiegt ist!

Swordman - Dieser Feind ist verführerisch einfach zu besiegen. Wenn er sein Schwert hebt, komm näher und bombardiere ihn mit Kugeln Deiner normalen Waffe. Versuche nicht, das Schwert zu treffen, das erhöht nur seine Kraft - indem Du seinen Körper triffst, kannst Du mehr Schaden anrichten.

Dr. Wilys Raumschiff



SUPER MARIO WORLD

Folge dem gelben Pfad...

Springe auf den Schalter

Nun werden alle gelben Blöcke zu normalen Blöcken!

Springe in die zweite grüne Röhre.

Die Schalterpaläste

Es gibt eine Reihe von Schalterpalästen in "Super Mario World", die es Dir ermöglichen, die transparenten Blöcke in normale zu verwandeln. Dadurch können Marios Probleme ein bißchen erleichtert werden!

Gelber Schalterpalast

Er ist sehr leicht zu erreichen. Du mußt nur Yoshis Insel 1 beenden und dann dem Weg nach oben folgen. Dort oben findest Du den gelben Schalterpalast. Gehe nach rechts, durch die Röhre und Du erreichst einen großen P Schalter - springe drauf, um die transparent gelben Blöcke in normale zu verwandeln!

Grüner Schalterpalast

Der grüne Schalterpalast befindet sich in den Donut Plains 2. Gehe in die Welt, dann, entweder als Super Mario oder Umhang Mario, springe hinauf in die zweite grüne Röhre, die Du siehst. Dann, wenn Du eine Reihe von vier aufsteigenden Blöcken findest, wirf entweder einen Panzer auf den obersten, oder fliege über den Block zum Schlüssel ganz oben. Verwende den Schlüssel im Schlüsselloch und weiter gehts!

Roter Schalterpalast

Du findest den roten Schalterpalast im Vanilla Dome 2. Finde den P Block, indem du nach rechts, oben, rechts, wieder oben und dann mit dem P Block nach links zur Wand gehst. Verwende den P Block, um durch die Ziegelwand zu gelangen, denn gehe den zweiten Tunnel nach unten und nach links zum Schlüssel. Das Schlüsselloch befindet sich eine Plattform unter dem Schlüssel...

Blauer Schalterpalast

Der letzte Schalterpalast befindet sich im Forest of Illusion 2. Gehe im Tunnel ganz nach unten, dann nach links durch die falsche Wand zum wartenden Schlüssel.

Laß mit dem Panzer eine Ranke erscheinen und klettere nach oben.

Finde den P Block und verwende ihn, um durch die Wand zu kommen.

Nimm den Schlüssel mit hinunter zum Schlüsselloch.

Gehe diesen Tunnel hinunter.

Und durch die falsche Wand!

Nemesis

Um die maximale Geschwindigkeit und ein Kraftfeld zu bekommen, mache eine Pause und drücke B, B, B, B, B, A, A, A, A, A, Start.

Alexandre Fouere, Frankreich

Track & Field II

Um 92,04 beim Hammerwerfen zu erzielen, laß Deine Kraft auf Null sinken und wirf in einem 81 ° Winkel, wenn Du blinkst. Auf wunderbare Weise wirst Du dann für diese Rekordweite belohnt!

Samuel Quairéam, Benoit Mignan, Frankreich

The Simpsons – Escape from Camp Deadly

Um Lisa im letzten Atommüll-Tunnel zu retten mußt Du einen Bumerang auf die vier Lichter an der Decke werfen. Sobald Du alle vier getroffen hast, kannst Du über den Wächter springen und zum Ausgang auf der rechten Seite laufen! Um im ersten Baumhaus "Blindside Bill" zu besiegen, springe über ihn, bevor er Zeit hat sich umzudrehen, wirf ihm einen Bumerang in den Rücken.

A. Kenyan, Großbritannien

R-Type

Drücke auf dem High Score Bildschirm links, unten, A und B gleichzeitig. Du kommst dann in ein Zeichenprogramm!

Patrice van der Linden, Holland

Goal!

Um als Finalist Brasilien gegen Holland zu spielen, gib das folgende Paßwort ein:

LTXAREZC GPMGOCPB

A. Kenyan, Großbritannien

Wir sind förmlich von Tips für die neuesten Game Boy™ Spiele überschwemmt worden, aber das NES ist offenbar vergessen worden! Wenn Du Tips für eines der beiden Systeme auf Lager hast, kannst Du sie mit allen unseren Lesern teilen. Schreibe an:

Club Nintendo
Lesertips
Postfach 83
A-5027 Salzburg

Club Nintendo
Lesertips
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel

Doch, wenn Du die Geister nicht jagen kannst, die Turtles vernichtet werden oder Mario von Bowser zerquetscht wird, rufe doch die Nintendo Hotline an. Die Experten der Hotline in Österreich sind jeden Dienstag von 16.00 bis 19.00 Uhr und jeden Montag und Donnerstag von 15.00 bis 18.00 Uhr unter der Nummer 0662/883149 erreichbar. In der Schweiz könnt ihr von Montag bis Freitag zwischen 9.00 und 11.00 Uhr, und 14.00 und 16.00 Uhr unter der Nummer 061/3118836 Hilfe für Eure Probleme bekommen.

Super Mario Bros. 3

Wenn Du ein Spiel beendet hast und der rote Vorhang herunterkommt, drücke Start, um zum Titelbildschirm zu kommen, dann drücke Start, um das Spiel zu beginnen. Du hast automatisch fünf Reihen von P-Flügeln!

Vicky Lewis und Jennifer Lee, Großbritannien

The Hunt for Red October

Sobald die Karte von Europa und Amerika am Anfang des Spiels gezeigt wird, halte Knopf A und B, dann drücke nach oben und nach unten. Wenn Du das machst, bevor die Karten verschwinden, beginnst Du mit 25 Raketen!

Axel van Zweeden, Holland

Solar Jetman

Um zum letzten Planeten zu gelangen, gib den folgenden Code ein: GHHQHGBBGLNB

Umberto Rosetti, Italien

Terminator 2

Level 1 – Zerstöre die Türme in folgender Reihenfolge: 4/1/5/2/3. Am Ende des Levels, wenn Du dem großen Roboter begegnest, ducke Dich einfach und feuere!

Level 2 – Bahne Dir Deinen Weg über das oberste Stockwerk - gehe nur ein Stockwerk nach unten, wenn Du in eine Sackgasse gerätst.

Level 4 – Bleibe rechts unten, denn drehe Dich zu dem Lastwagen und schieße in die Windschutzscheibe.

Klaus Reinfeld, Österreich

NES

Batman

J Sebastien	3032000
Jehdi Fassatoui	1367000
Nicolas Vandroogenbroeck	1320100
Kristof Vantieghem	952300
Ludovic Godefroid	683700
Dries De Love	672700
Benoit Ballieu	658600
Johan Devriese	549800
Florian Leber	541300

Bubble Bobble

Joseph Bordui	2767600
Gunther Martens	2427970
Pascal Segers	2016740

Burai Fighter

C Patrick	1270720

Cobra Triangle

Gregory Defourny	983500
Bernd Hermann	703250
Matthew Collier	613150
Jonathan Giacomelli	479980

Double Dragon

Pierre Frederico	999230
Kevin Ludl	335970
Stephane Bracaval	138080
Teddy Beltrametti	73470

Double Dragon II

Stephane Lutynski	502810
Rodrigue Roland	487120
Gianfilippo de Cesaris	198600
Fabio Gadia	170480
Sebastien Dierickx	162190
Christian Rudisch	161710
Michael Desloover	129210

Dr. Mario

V Adrien	147400
Francine Ceulemans	135000
Christelle Charlier	79480

Dragon Ball

Goeffrey Romero	390700

Duck Hunt

Kristof Sterckx	9147000
Robin Hewison	1065500
Andreas van der Aa	1001700
Steven De Baere	678500

Duck Tales™

Gabrio Strada	31708000
Patrick Van Cappellen	28481000
Alessandro Perego	19563000
James Giles	18909009
Enzo D'Ambrosio	18300120
Bjorn Bleyens	16035000
Sylvie Peperstraete	13250000
Kristof Terreur	13250000

F-Zero

C Gilles	48500

Golf

B Thomas	-15

Gradius

Thierry Hairson	9999990

IronSword

Maxime Messely	177928

Kung Fu

Didier Dechesne	1989910
Eric Mombaerts	949200

Pinball

Bertrand Peret	734980
Cedric Herpoel	488440
Sven Ruyver	379770

Hitlisten

Alle alten Hits dominieren die Spitzenplätze in beiden Hitlisten, mit Mario, der unausweichlich die ersten Ränge innehat. Die "Ritter des Rechts" bleiben eine starke Herausforderung, mit ihrem netten aber auch schwierigen Abenteuer! Die immer beliebten "Double Dragon" Abenteuer können sich auch in beiden Listen halten, während das originale "Batman" Spiel wieder auferstanden ist, wahrscheinlich dank des riesigen Erfolges des neuen Batman Films!

Wir bitten Euch um Eure Wertungen für die NES und Game Boy™ Hitlisten - schreibe Deine Top Fünf in der gewünschten Reihenfolge auf, gib an ob sie für NES oder Game Boy™ gilt und sende das ganze an die übliche Adresse.

NES Top Ten

1	◆	Super Mario Bros. 3
2	◆	Super Mario Bros. 2
3	◆	Super Mario Bros.
4	◆	Rescue Rangers™
5	◆	Double Dragon II
6	▲	The Legend of Zelda
7	●	Teenage Mutant Hero Turtles
8	▼	The Simpsons
9	●	Teenage Mutant Hero Turtles II
10	▼	Batman

Game Boy Top Five

1	◆	Super Mario Land
2	▲	Duck Tales™
3	▼	The Simpsons
4	●	Double Dragon II
5	●	Choplifter II

▲ RAUF ▼ RUNTER
◆ KEINE ANDERUNG ● NEUEINSTIEG

Pinbot

Louis Letecheur	99999999
Richard Vervoot	99999999

Probotector

Georg Singer	2000500

Snake Rattle 'n' Roll

P Josselin	999850
Julien Cescotto	717898
Pierre Cardol	421950

Solomon's Key

Philippe Mouthuy	1822380

Super Mario Bros. 3

Janneke de Groot	9999990
Alexandra Riolet	9999990
Gregory Olszewski	9999990
Nicolas Pagnant	9999990
Sandro Spalletti	9999990
Matteo Salvadori	2500000
Pietro Campanella	2438660
Florian Jager	2225610
Cedric Lippens	2194960

Tetris

Mattias De Moor	999999
Arnaud Nicolas	999999
Christophe Richon	999999
Arnaud Wyers	999999

TMHT

V Philippe	999800
Jurgen De Laet	766400

SUPER NINTENDO

Super Mario World

S Loris	9999990

GAME BOY

Batman

Pierre Sailliez	410440
Gregory Verhulst	336600
Fedor Ikelaar	328350

Burai Fighter

Tim Panis	1079665

Castlevania

Wolfgang Kaltenbrunner	511570

Golf

Heinz Sares	47

King of the Zoo

Elisabeth Marchal	880000

Revenge of the Gator

Peter Kovanda	6855400
Alexander Hofer	2403950

Skate or Die

Robert Pompe	158380

Super Mario Land

Alex Blattmann	999999
Bardo Cornelissen	999999
Armand Dena	999999
Joris de Dobbelaer	999999
Daniel Lombart	999999
Kevin O'Riordon	999999
Nicolas Pagnant	999999
Christian Prechtl	999999
Karine Rebetez	999999
Thomas Waiti	999999

Tetris

Bart D'Hooghe	500000
Lukas Grossman	493939
Puria Ordubadi	484554
Stephane Lutynski	435012
Edouard Rogge	411923

Wizards and Warriors

Frederik Janssens	897300

Wenn es echter Ruhm und Bewunderung sind, denen Du nachjagst, dann mußt Du Dir Deinen Platz auf der Seite der High Scores von Nintendo gewinnen! Um fair zu sein, können wir Deinen Namen nur einmal in der Liste drucken, aber damit die Chancen am größten sind, schicke uns doch alle Deine Hi Scores. Wir brauchen von Dir eine Liste der Höchstpunktezahlen, Deinen Namen, Alter (geniere Dich nicht!), Adresse und Foto von jeder Punktezahl. Wir brauchen speziell Dein Alter, da wir unsere Auswahl nicht nur auf die Punktezahl, sondern auch auf die Leistungsstufe beziehen! Wie wäre es mit einigen Eltern/Kinder Kombinationen? Wir wissen, daß viele Mütter und Väter spielen, wenn die Kinder im Bett sind - wieso sollten wir also ihre Scores nicht mit denen der jüngeren Generation vergleichen (aber nicht schummeln!).

Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg
Club Nintendo, Auf dem Wolf-30, CH-4052 Basel

*©Walt Disney Co. – ™Capcom Co. Ltd.

Mailbag
Lieber Mario,
das ist klar, Du bist für mich der Superstar. Jeden Tag Nintendo spielen, denn mit Dir kann man nicht verlieren. Egal, ob Tatanga Dich besiegt, ich weiß, daß Du ihn kriegst. Tag ein, Tag aus, schau ich zum Fenster raus. So wird mir fad, nehm ich den GAME BOY™ zur Hand und verzaubre mich ins "Super Mario Land". Für meinen lieben Mario von Kathrin Hawlik

Hallo Kathrin,
vielen Dank für Deinen Brief und das nette Gedicht, es hat mir so gut gefallen, daß ich es ins Club Magazin gegeben habe. Wenn Du wieder einmal so gute Einfälle hast, schreibe mir doch wieder. Ich wünsche Dir auch weiterhin viel Spaß mit Deinem Game Boy™.
Dein Super Mario, Club Präsident

Lieber Nintendoclub!
Ich finde das Clubmagazin echt Spitze und kann mir vorstellen, daß eine Menge Arbeit darin steckt. Leider habe ich meine Clubkarte verlegt, darum würde ich mich sehr freuen, wenn ihr mir noch eine Karte zuschickt. Mein Vater und ich sind begeisterte NES Spieler und haben zusammen mit dem Clubheft schon einige Spiele (z.B. "Duck Tales"™, "Ice Climber", "Kid Icarus", "Super Mario Bros." und "Super Mario Bros. 3") beendet. Nur bei "Goonies II" haben wir noch Schwierigkeiten. Zum Schuß noch eine Frage: Von wo kommen die guten Ideen, die mich jedes Mal verwundern, wenn ich ein neues Spiel bekomme? Ich wäre furchtbar froh, wenn Ihr den Brief veröffentlicht und so ein toller Club bleibt!
Euer Fan Dagmar Schilk, Wien

Hallo Dagmar,
wir freuen uns sehr darüber, daß es Dir bei uns im Club Nintendo so gut gefällt. Es steckt wirklich viel Arbeit in den Clubheften und in der Betreuung des Clubs an sich, wir haben jetzt allein in Österreich schon über 80.000 Mitglieder! Mittlerweile solltest Du eigentlich Deine neue Clubkarte schon zugeschickt bekommen haben!? Zu "Goonies II" haben wir Dir ebenfalls schon einige Tips und Tricks zugesandt. Die guten Ideen für unsere Spiele kommen von verschiedenen Seiten. Aber mit einer Idee allein ist es ja nicht getan. Es müssen dann erst einmal 5 Programmierer fast ein Jahr daran arbeiten damit eine fertige Nintendo Kassette herauskommt. Aber wir werden selbverständlich auch in Zukunft unser Bestes geben, um Spiele für jeden Geschmack herauszubringen. Deinen Brief haben wir hiermit veröffentlich und hoffen, daß Du uns auch wieder einmal schreibst! Weiterhin viel Spaß mit Nintendo!
Dein Super Mario, Club Präsident

Lieber Club!
Wir finden den Club Nintendo einfach Spitze und deshalb haben wir eine Geschichte geschrieben und hoffen, daß sie veröffentlicht wird. Ein seltsames Ding Mario und Luigi saßen gerade gemütlich bei einer Tasse Kaffee beim Frühstück, als plötzlich... "Mario, Luigi, Hilfe, Prinzessin Toadstool ist hinter mir her!" Toad stürzte zur Tür herein. "Was hast Du denn nun schon wieder angestellt?", fragte Luigi entsetzt. "Na ja, ich habe irrtümlicherweise ihr Kleid als Scheuerlappen benützt!" "Hab ich Dich endlich erwischt!", wutschnaubend platzte die Prinzessin zur Tür herein. "Hallo Mario, hallo Luigi, ich muß euch das neueste zeigen. Da seht einmal." "Was soll das denn sein?", fragten die beiden erstaunt. "Vielleicht ein Fotoapparat?", fragte Toad, der inzwischen auch neugierig geworden war. "Nun sag schon", drängte Mario. "Ihr werdet es nicht glauben, er ist eine Zeitmaschine. Man kann mit ihr in die Vergangenheit oder in die Zukunft reisen.", erklärte die Prinzessin den verblüfften Zuhörern. "Das müssen wir doch gleich ausprobieren!", rief Luigi sofort. "Na gut", sagte die Prinzessin. Sie drückte auf einen Knopf und... Mario, Luigi, Prinzessin Toadstool, Toad und alle Bewohner des Pilzkopf-Landes waren in einen tiefen Schlaf gefallen und als sie wieder aufwachten... Das war es, Fortsetzung folgt?
Deine Anita und Sudhir Batra, Dalaas

Hallo Anita und Sudhir,
vielen Dank für Eure tolle Geschichte. Wir haben sie selbverständlich gerne abgedruckt. Die Frage ist nun, wie geht die Geschichte weiter. Vielleicht könnt Ihr uns ja eine Fortsetzung zuschicken, oder vielleicht senden uns einige andere Leser ebenfalls eine Fortsetzung zu dieser Story. Ich bin überzeugt davon, daß jedem etwas Anderes zu diesem Thema einfallen wird. Ich bin wirklich schon gespannt, was Ihr uns schreiben werdet! Die Fortsetzung wird natürlich dann im nächsten Heft erscheinen. Nochmals Danke an Anita und Sudhir und "Gut Spiel"!
Euer Super Mario, Club Präsident

Hallo Nintendo-Club!
Vielen Dank für Euren Brief und die Ratschläge. Ich möchte Euch heute fragen, ob wir die Nintendo-Zeitschrift mehr als 6 Mal bekommen, oder nicht. Müssen wir ein neues Spiel kaufen, damit ich den Zettel ausfüllen kann und weiterhin die Zeitschrift bekomme?
Euer Nintendomitglied Mario Mayr, Wattens

Hallo Mario,
wir freuen uns, daß Dir unsere Tips weitergeholfen habe. Wir beantworten jeden Brief, der uns erreicht, leider dauert es wegen der Briefeflut manchmal ein bißchen länger, aber das Warten lohnt sich doch!? Du bekommst die Nintendo Zeitschrift 6 Mal pro Jahr, bleibst aber Mitglied und bekommst sie automatisch im nächsten Jahr weiter zugeschickt. Bitte schicke auf keinen Fall eine zweite Karte ein, denn dann bekommen wir ein ziemliches Durcheinander in unserer Computerdatei. Leider passiert es immer wieder, daß wir Mitglieder doppelt und dreifach im Computer haben, weil sie uns mehr als eine Karte zusenden. Also, weiterhin viel Spaß in unserem Club Nintendo wünscht Dir.
Dein Super Mario, Club Präsident

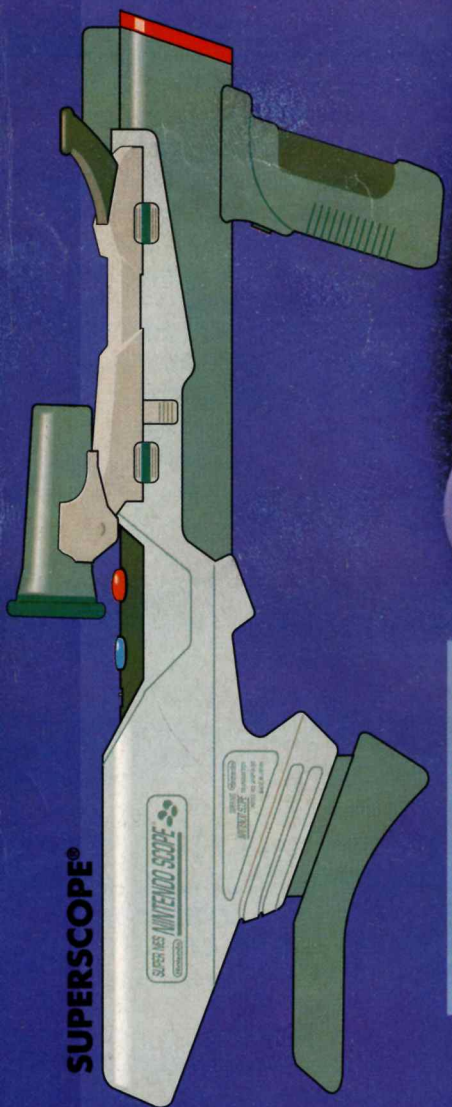
Lieber Nintendo Club!
Als erstes bist Du herzlich gegrüßt. Ich hätte eine Bitte. So gerne wäre ich beim Nintendo Club dabei. Ich weiß, daß man eine Karte einsenden muß, aber Du könntest mich doch auch so aufnehmen. Bitte!!! Du gefällst mir einfach so gut. Das wäre mein größter Wunsch, beim Nintendo Club dabeizusein. Laß meinen Wunsch bitte in Erfüllung gehen!
Deine Maria Schatz, Münster

Hallo Maria,
selbverständlich nehmen wir Dich in den Club Nintendo auf. Du solltest eigentlich schon die Clubkarte und ein Heft erhalten haben. Hoffentlich gefällt es Dir bei uns und wir hoffen, daß Du uns lange treu bleiben wirst. Viele Grüße, Dein Super Mario, Club Präsident

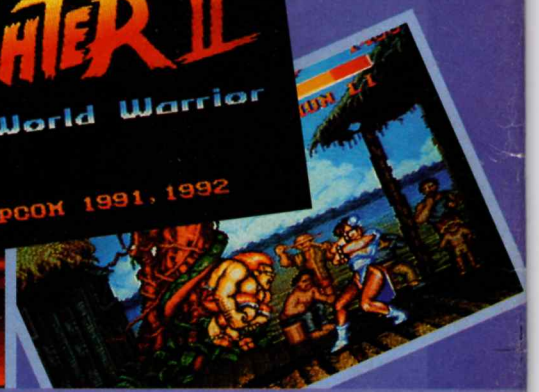
Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg. Club Nintendo, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel.

Nun heißt es springen und kicken...

SUPER MARIO WORLD™



STREET FIGHTER II
The World Warrior
© CAPCOM 1991, 1992



...in Deiner Nachbarschaft!

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM